PCFormat®

OPREMA / IGRE / NOVICE / ZABAVA

ŠTEVILKA 66/AVGUST

VELIKI TEST

GRAFIČNE KARTICE

12 najbolj aktualnih grafičnih kartic smo preizkusili in poiskali najboljšo

116 STRANI RAČUNALNIŠTVA IN ZABAVE

"IZČRPNO POROČILO S ŠE VEDNO NAJVEČJEGA IGRIČARSKEGA SEJMA"

Napoved najboljših iger za PC

PLUS!

Nanotehnologija

Intelovi novi procesorji

8800 Ultra proti HD 2900 XT Crossfire

Spletne potegavščine

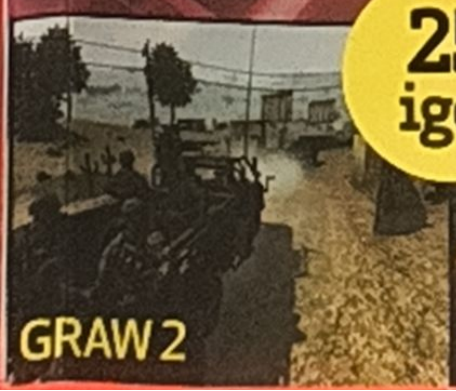
Intervju: Steve Wozniak

DELAVNICE

17 STRANI NASVETOV

- SPLETNE APLIKACIJE
- REŠEVANJE DISKA
- KAKO NA YOUTUBE?
- PREDELAVA OHIŠJA

25 iger

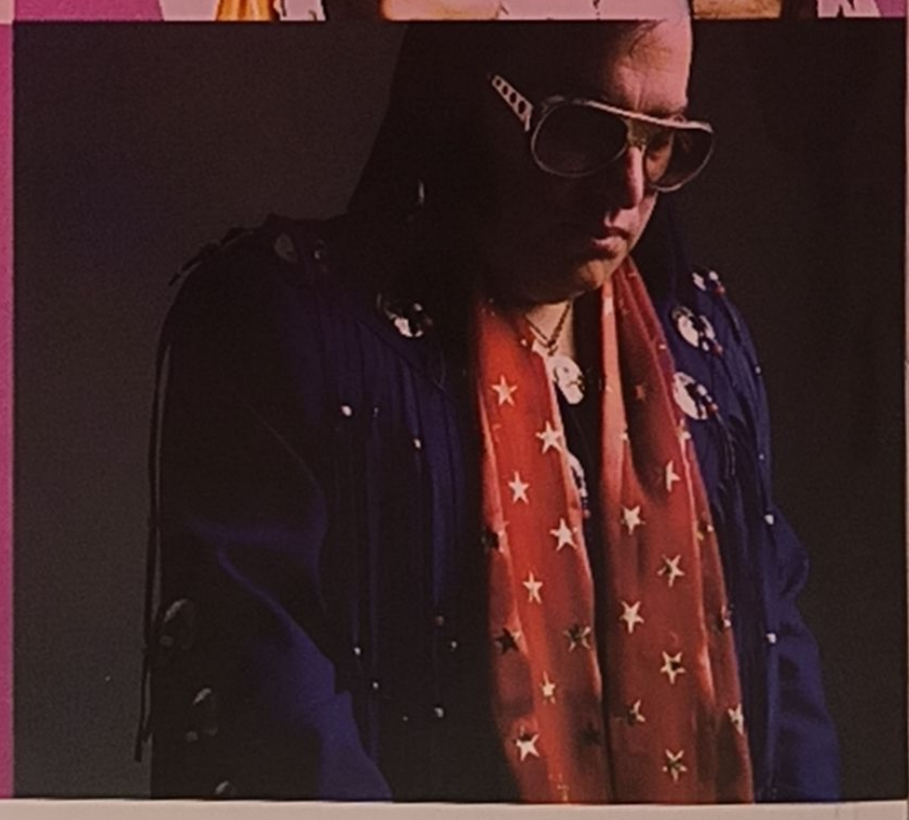


Poštnina plačana pri pošti 2102

VideoToP

AVGUST 2007 / 66 / 5,99€

9 771580 819009



Ne pustite se preslepiti ponaredkom!

Za ceno ene kavice na dan je vaš novi **ORIGINALEN** operacijski sistem **Windows Vista**, ki ste ga kupili z novim računalnikom, odplačan že v treh mesecih po nakupu.

Več informacij na strani **www.microsoft.com/slovenija/originalno** ali na Microsoftovih informacijah 01 585 34 49.

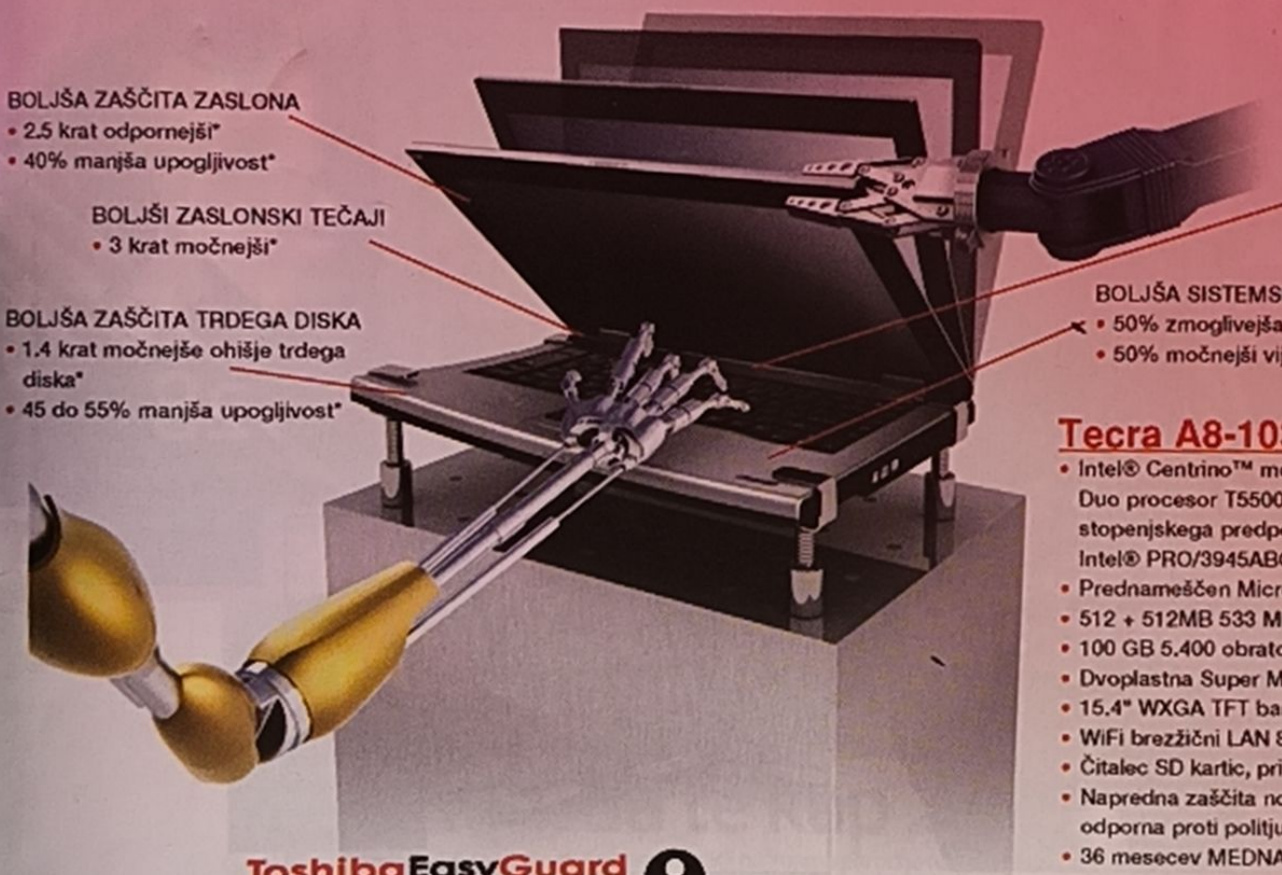
Microsoft®

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

Zmogljivost za zahtevne uporabnike – Tecra A8. Z garancijo vračila denarja.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TOSHIBINO ZAGOTOVILO*. Če prenosnik Tecra A8 z mobilno tehnologijo Intel® Centrino® Duo, registriran v okviru te prodajne akcije, preneha delovati v prvem letu po nakupu in ga v garanciji popravi Toshiba ali njeni pooblaščeni serviserji, lahko obdržite popravljeni prenosnik, vrnili pa vam bomo tudi celotni znesek nakupa.



ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Tecra A8-103

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Business
- 512 + 512MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 100 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard, tipkovnica odporna proti politju
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **910,00 EUR** brez DDV (1.092 EUR z DDV, 261.686,88 SIT)

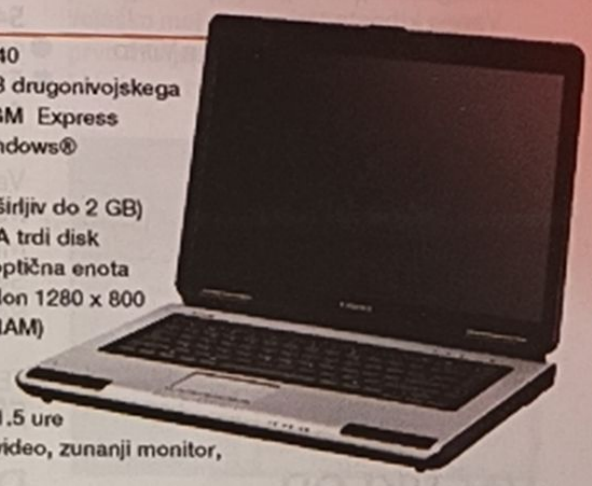
Satellite A100-785

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Basic
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 120 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g, 5 v 1 medijska reža, Bluetooth
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **825,00 EUR** brez DDV, (990 EUR z DDV, 237.243,60 SIT)

Satellite L40-13G

- Intel® Celeron® procesor M-440 (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 1 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Premium
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- Intel® GMA 900 (do 256MB VRAM)
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem, avtonomija do 1.5 ure
- 3xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, Express card
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **540,00 EUR** brez DDV, (648,00 EUR z DDV, 155.286,72 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred poštjem s takočine omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA inštali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

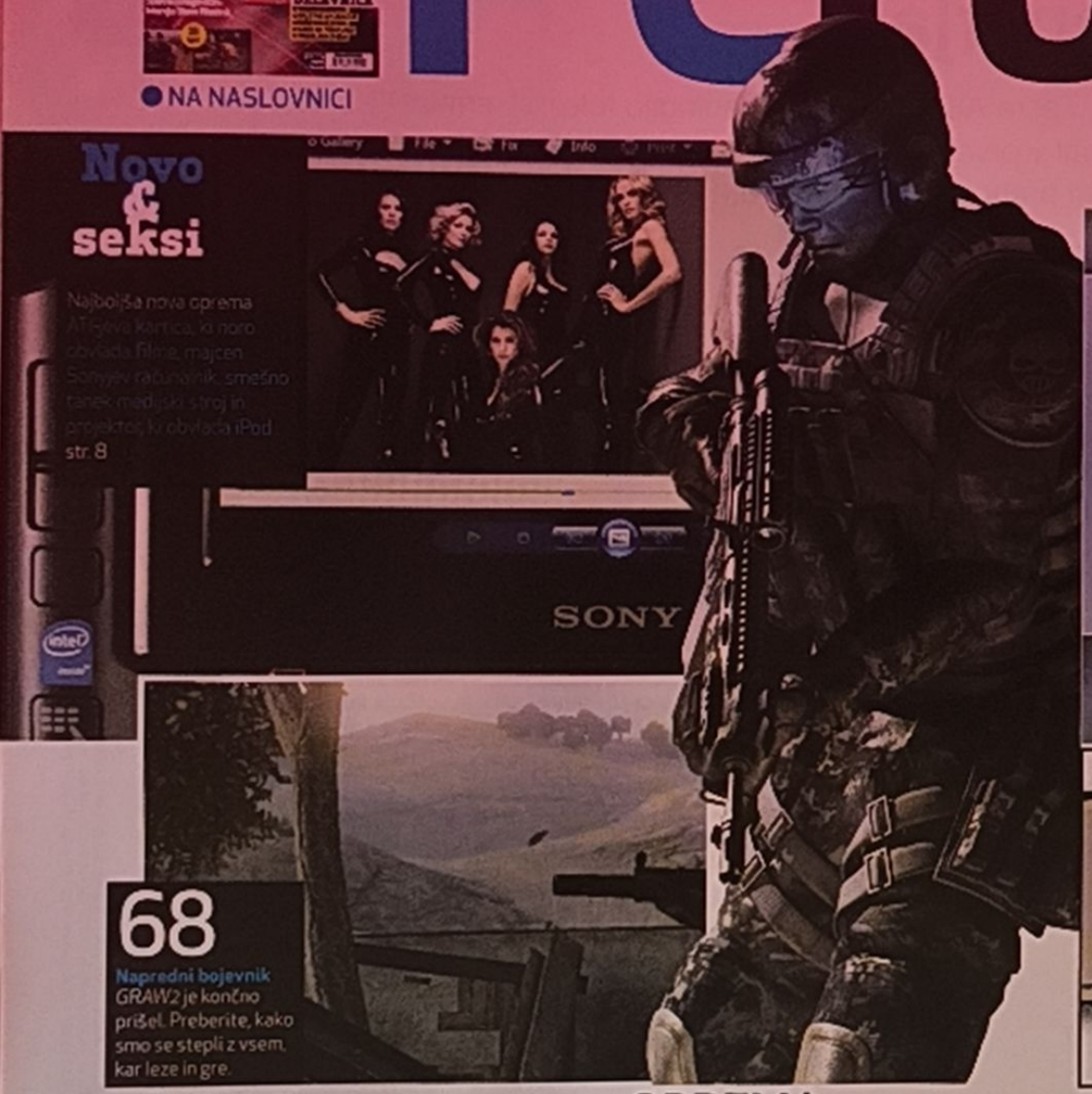
INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCF 66/avgust 2007

PCFormat®

● NA NASLOVNICI

Hej, Gregor



28 **Vojna konzol!** Pokazali vam bomo, da je PC najboljša konzola pod soncem. PS3 in Xbox kar vrzite v koš.

68 **Napredni bojevnik** *GRAW2* je končno prišel. Preberite, kako smo se stepli z vsem, kar leze in gre.

61 **Intel spet napada** Trije novi procesorji, ki branijo naslov prvakov na trgu.

VKLOP

Da boste vedeli

10 Mesec v številkah
Googlove aplikacije brez interneta
Vzpon kiberterorizma
11 Težave s strojno opremo in Visto
Dohajanje novic
12 Računalništvo in branje čisto drugače
13 Drug planet
14 Zasvojljive igre
Cenzura interneta
15 Zdravilo za spam ni zdravo
Ušesa na pecljih
16 Kič!
17 Za šankom

VAŠVKLOP

18 **Vaša pisma**
Povejte kaj smešnega in si pripišite lepo nagrado

OPREMA

OPISI

● **46** **Supertest 3D kartic**
Dvanajst kartic za vsako opravilo
54 Test osnovnih plošč **58** HD2900XT proti 8800Ultra **60** Archos 704-WiFi
● **61** Intel E6750, E685, QX6850
62 Sennheiser RS110/Altec Lansing IM616E **63** Archos 204 MP3 Player/ Velocity PRO Spyder **64** Sandisk V-Mate Recorder **65** Hercules Mobile DJ MP3 **66** Nero 3 Linux **67** Future Systems Casper 4/Norton Save & Restore 2

TEME

56 **Na pohodu: Santa Rosa**

DELAVNICE

● **94** Spletna organizacija
● **96** Reševanje trdega diska
98 Izdelava plesne preproge
● **102** Kako na YouTube?
● **104** Mega stroj
106 Transcode 360
107 Teme in ozadja za predvajalnike

IGRE

NAPOVEDI

74 **Medieval II: Total War Kingdoms**
76 The Witcher
77 Loki
78 Vampyre Story

OPISI

80 **Shadowrun**
82 Shrek the Third
● **84** Overlord
● **86** GRAW2
88 Harry Potter and the Order of the Phoenix
89 Internet Scrabble Club/Midway Arcade Treasures Deluxe
90 SpaceForce Rogue Universe/ Blackwell Legacy/Monster Madness
81 Bad Mojo/Bone

TEME

● **70** **Zakulisje: E3**

TEME

● **22** **Nanotehnologija**
28 **PC vs. konzole**
● **34** **Online prevare**
● **40** **Intervju: Steve Wozniak**

STALNE RUBRIKE

5 Vsebina diska
21 Naročite se
108 Vprašajte Gregorja
112 DVD kotiček
114 Bobi Digital

Naročite se na PCFormat DANES!
Obrnite na stran 21 in preberite, kako lahko prihranite.

Vsebina diska

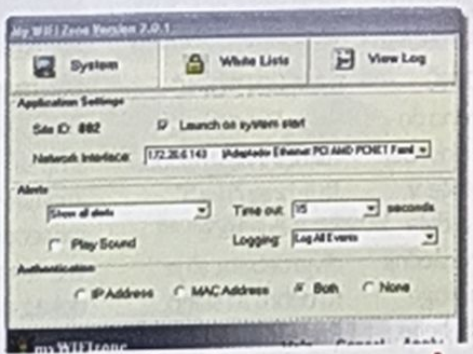
Vsi programi in igre, ki jih boste potrebovali – na enem disku

IN ŠE VELIKO VEČ!

- UPORABNI PROGRAMI
- DEMO IGRE
- MODI
- POPRAVKI ZA IGRE

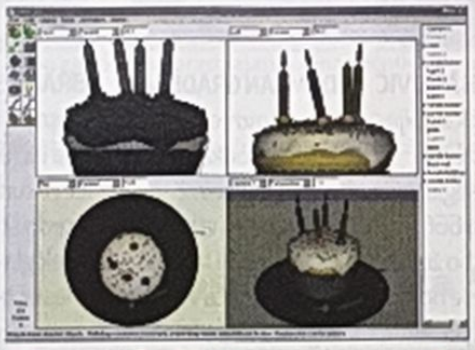
Film Film, da te kap 2

Grozljivke imamo že od nekdaj radi, še posebej radi pa imamo parodije na grozljivke, še posebej, če so dobro izvedene. *Film, da te kap 2* je ena takšnih dobrih izvedb parodije, ob kateri se kar pripravite na pljuvanje pokovke po dnevni sobi od smeha. Pridružite se torej ekipi študentov, ki mora podoživeti preteklo grozo in razrešiti skrivnost hiše strahov. Strah vas ne bo, polna kapa smeha pa je zagotovljena.



Uporabni programi Brezžične povezave

Tokrat vam prinašamo nabor orodij za upravljanje z brezžičnimi omrežnimi povezavami in zaščito le-teh pred neželenimi obiskovalci, ki misijo, da je vaša internetna povezava javna last.



Brezplačni programi Art of Illusion

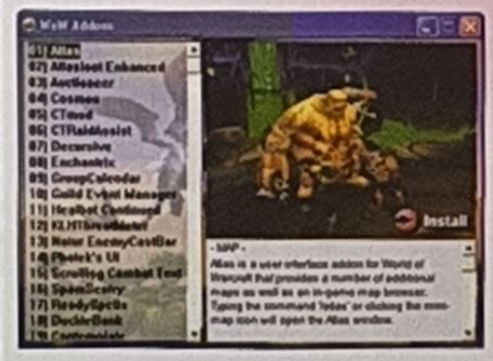
Art of Illusion je brezplačen, odprtokodni studio za 3D modeliranje in renderiranje, napisan v Javi. Gre za stabilen program, ki je istočasno tudi dovolj zmogljiv za izdelavo profesionalnih animacij.

Demo Stepmania

Igranje iger ni le telovadba za možgane in dva prsta desne roke, ampak se lahko med igranjem tudi konkretno spotite. *Stepmania* je igra, kjer je vaša prva in edina naloga ples po ritmu glasbe.

Demo GRAW2

Ko boste prebrali opis v reviji, vas bo prav gotovo prijelo, da bi preizkusili tole vojaško mojstrovino. Preigrajte torej prvo misijo in ukazujte petčlanski ekipi, ki jo bo potrebno dobro uskladiti.



Dodatki 100 dodatkov za WoW

Okroglih sto dodatkov za *World of Warcraft*, ki smo jih dolgo izbirali, da smo v zbirko stlačili tiste, ki so dejansko vrdni vaše pozornosti in časa.

Težave z diskom? Javite se nam

Ekipa *PCFormata* vam lahko pomaga pri težavah z diskom, ne moremo pa vam nuditi pomoči pri uporabi samih programov, strojne opreme ali operacijskih sistemov.
info@pcformatslo.net 02 330 33 02

PCFormat
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Oddelek naročnin
Tel: 02 330 33 02

UREDNIŠTVO
Tel: 02 330 33 00, Fax: 02 330 33 11
info@pcformatslo.net
www.pcformat.si

Urednik Aljoša Hancman
aljosa.hancman@videotop.si
Namestnica urednika Barbara Banovič,
barbara.banovic@videotop.si
Grafični urednik Brane Smodič,
brane.smodic@videotop.si
Grafični oblikovalci
Damijan Gradečak, Jay Erjavec, Aleš Fras,
Barbara Banovič, Marko Jaušovec
Lektoriranje Barbara Banovič

Sodelavci
Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Gregor Mraz, Damjan Popič, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Smuc, Jeřena Varda, Luis Villazon

Fotografije Damijan Gradečak, Aleš Fras

ZALOŽNIK
VideoToP
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 3311
info@videotop.si

Direktor Nikola Jankovič,
nikola.jankovic@videotop.si
Direktorica marketinga Janja Cebek
janja.cebek@videotop.si
Vodja posebnih projektov Peter Ježovnik,
peter.jezovnik@videotop.si
Oglasno trženje Vesna Krivec,
vesna.krivec@videotop.si
Naročnine Mojca Šubernik,
mojca.subernik@videotop.si

Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija Distribucija CZP Večer d.d.
Naklada 8.300

VideoToP je založnik revij s področja prostega časa, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti želje naših bralcev tako, da jim damo revije, ki prinašajo visoko vrednost za denar, zanesljive informacije in ki jih je užitek brati. VideoToP je založnik revij Big Brother, Bravo, Digitalna Kamera, FHM, Game Zone, Moja skrivnost, PC Format, Pony Club, Popolni vodič in Yu Gi Oh World, izdajamo pa tudi hrvaški izdaji Bravo in FHM ter srbsko izdajo FHM. Več informacij o VideoToP-ovih izdajah je na voljo na www.videotop.si.

Na podlagi Zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, zaradi tega se storitve revije in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije. VideoToP in uredništvo PCFormata ne odgovarjata za zanesljivost in resničnost objavljenih oglasnih sporočil in prevzetih vsebin z navedenih ali oglaševanih elektronskih lokacij. Uredništvo pravtako ne prevzema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Članki iz PCFormata ni dovoljeno reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja založnika. Zaradi jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da v celoti ali delno prejeta pisma, ki vsebujejo revije PCFormata ne zavezujemo k sodelovanju in odgovarjanju na prejete rokopise, fotografije in elektronsko pošto.

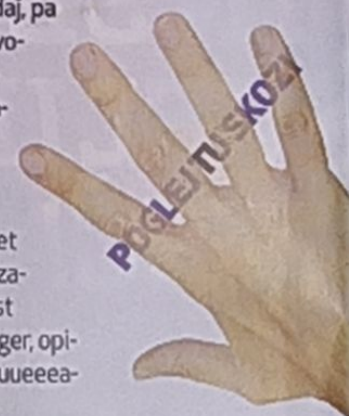
Vkolikor revijo PCFormat s težavo najdete na prodajnih policah, vas prosimo, da pokličete Mojco Šubernik na 02 330 330 2, ali pošljete e-sporočilo na mojca.subernik@videotop.si. PCFormat izide vsakega prvega v mesecu.

PCFormat® #66/08.07

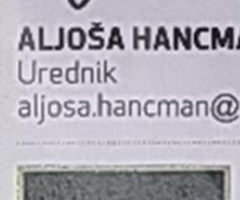
Naročnine sprejemamo 24 ur na dan
080 23 13 ali 02 330 330 2
E-mail narocnine@pcformatslo.net

Osebna izpoved

Tako iskrenega uvodnika, kot ga boste dobili od mene ta mesec, vam še nisem spisal. Vse, kar bom napisal, mislim resno in za tem stojim z vsem svojim bitjem. Upam, da boste znali to ceniti. Če ne zdaj, pa nekoč, ko se boste znašli v podobno mučni situaciji. Takole: ta mesec se mi ne ljubi pisati uvodnika. No, pa sem povedal. Res. Pol uredništva je na dopustu, zunaj je 514°C, spal sem v zadnjem tednu manj kot je priporočen minimum s strani ministrstva za zdravstvo, želodec pa mi od lakote kriči kot Spider-Man, ki se je sredi skoka spomnil, da je na včerajšnji nakupovalni seznam pozabil dati dodatno pajčevino. Zmenimo se torej, da mi ta mesec pogledate skozi prste, jaz pa sem vam bom poskusil oddolžiti naslednji mesec.



No, za kratek seznam vsebine novega *PCFormata* vas vseeno ne bom prikrajšal. Tako lačen spet nisem. Gruaghaaaauuulllll. Ali pa tudi sem. Dajmo pohiteti: nanotehnologija, dvoboj med konzolami zadnje generacije in PC-ji, spletne natege in Steve Wozniak med daljšimi temami. Veliki primerjalni test grafičnih kartic, najnovejši nabor Intelovih proc... Hruaaaammmvuaauuuu... Poročilo z E3, napovedi iger, opisi iger *Ghost Recon Advan... GRAW 2, Shrek, Harry Potter, Overlord, Shadowrun*, Pmbudaaapaghruuueeeaaa... delavnice, vodiči, filmi... Pa naslovnica je tudi nova. Adijo.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@videotop.si

BARBARA BANOVIČ
Za 66. številko obljublja mega zabavo, ki jo bo presegla le zabava za 666. številko. To bo že čez 50 let, zato se bomo zdaj malo "šparali".

DAMIJAN GRADEČAK
Borili smo se, šli na kolena, podkupovali z vsemi znanimi valutami in na koncu le zmagali - Damijan se spet vrača v našo uigrano ekipo.

BRANE SMODIČ
Dopust je vedno dobra ideja. Še posebej če je zunaj vroče, v uredništva pa dela prek glave. Naslednji mesec bodo vloge zamenjane, hehehe.

DAMJAN POPIČ
Še en Damjan je vskočil v našo ekipo. Ta je brez črke "i". Še vedno teče divja debata, ali je to dobro ali slabo. Prevladuje "dobro".

JAY ERJAVEC
Že prejšnji mesec smo se hvalili, da imamo v ekipi vsak mesec nove okrepitve. Tukaj je kronski dokaz, da ne mlatimo prazne slame.

GREGOR MRAZ
"Kdaj bom jaz na vrsti za obisk E3? Kdaj bom jaz Izbranec? Kdaj bom jaz plaval v juhi dobrih iger in lepih hostes?" Nekoč, Gregor.

TOMAŽ BARTOLJ
Igro Shrek 3 smo mu skušali poslati po pošti, a smo jo trikrat dobili vrnjeno s pripisom "Nočem". Ko se je le vdal, je moral priznati, da ni bilo tako hudo.

TOMAŽ KOTNIK
Vkleščil si je prst v vrata avtomobila. Pred tem je vrata zaklenil. Ključev od avta ni imel pri sebi. Vse to je na njegovo žalost čista resnica.

JELENA VARDA
Steve Wozniak je njene sorte človek. Če ne bi njej prepustili intervjuja, bi lahko prišlo do oboroženih spopadov. Poglejte na stran 40.

ANDREJ POTOČNIK
Supertest grafičnih kartic je vedno mučen. Ne zaradi velikih količin iger, ki jih mora igrati, ampak zaradi tega, ker mora z igranjem na koncu nehati.

Dual-core and more

Zamenjajte vaš stari računalnik z visoko zmogljivim Prestigio Home osebnim računalnikom z Intel® Core™2 Duo procesorjem.

Prestigio priporoča Microsoft Windows XP Professional.

Priporočena prodajna cena kompleta (računalnik Home, LCD monitor, tipkovnica in miška) z DDV:
že od 855,5 € naprej

Prestigio Home PC

Intel® Core™2 Duo procesor E4300 (65nm, 2MB L2 predpomnilnik, 1.80GHz, 800MHz FSB) ali zmogljivejši, delovni spomin 1GB DDR2 ali več, trdi disk 250GB SATA2 7200rpm ali več, grafična kartica nVIDIA GeForce™ 6800GS 512MB ali zmogljivejša, optični pogon DVD+/-RW, ohišje s 400W napajalnikom, priložena Prestigio miška in tipkovnica, 2 leti garancije.

Prestigio LCD monitor P391

Zaslon oblikovan za živo vizualizacijo: visok kontrast omogoča zelo realistično kakovost slike, odzivni čas 8ms pa zagotavlja predvajanje dinamičnih slik, brez sledi. Širok vidni kot omogoča tudi skupinsko delo.

19" 1280 x 1024 SXGA • Kontrast: 1000:1 • Svetlost: 250 cd/m2 • Odzivni čas: 8 ms • Vidni kot: 170° (L-R); 170° (U-D) • Vgrajeni zvočniki: 2 x 2W • Možnost stenske montaže • 3 leta garancije

Priporočena prodajna cena proizvajalca z DDV:
že od 79 € naprej

Prenosni disk Data Safe II

je prenosna shranjevalna naprava z vgrajenim 2.5" mobilnim trdim diskom (s kapacitetami 40 / 60 / 80 / 100 / 120Gb). Ohišje diska je izredno tanko ter v usnjenem ovitku, kar daje disku luksuzen pridih. Na voljo je v črnem ali rjavem usnju. Data Safe II je izredno enostaven za uporabo, ima funkcijo One-Touch Backup za preprosto oblikovanje varnostnih kopij ...

Elegantno usnjeno ohišje (črna ali rjava barva) • One-Touch Backup funkcija • Zaščita z geslom • Priložen usnjen etui • Plug&Play • Ni potrebno dodatno napajanje • 2 leti garancije

Prestigio
www.prestigio.si
www.prestigio.com

Prodajna mesta:
Harvey Norman LJ, 01 / 58 55 000;
Harvey Norman KP, 05 / 6 100 100;
Rolan d.o.o., www.rolan.si, 080 1820

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Centrino logotip, Intel logotip in Intel Inside logotip so zaščitene blagovne znamke Intel Corporation ali njegovih podružnic v Združenih državah Amerike ali drugih državah.
© 2007 Prestigio. Vse pravice pridržane. Prestigio si pridržuje pravico do spremembe te ponudbe ali tehničnih specifikacij izdelkov iz te ponudbe brez predhodnega obvestila. Slike so simbolične. Oblika izdelkov in barvne variante se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.
Delovanje sistema, delovanje baterije, kakovost in funkcionalnost ter brezžična delovanje se lahko razlikujejo glede na specifične lastnosti operacijskega sistema, strojne opreme in programske opreme. Delovanje, merjeno s testi SYSMark® 2004, PCMark® 2005 in 3DMark® 2005 se nanašajo na predhodne generacije Intel® Centrino® mobilne tehnologije. Izboljšano delovanje baterije, merjeno s testi MobileMark® 2005, se nanašajo na predhodne generacije Intel Centrino mobilne tehnologije. Brezžična povezljivost in nekatere funkcije lahko zahtevajo nakup dodatne programske opreme, storitev ali zunanje strojne opreme. Dostopnost javnih brezžičnih dostopnih točk je omejena, brezžična funkcionalnost se lahko razlikuje glede na državo uporabe in nekatere dostopne točke morajo na podpirajo Intel Centrino mobilnih sistemov. ki bazirajo na Linux-u. Več informacij na www.prestigio.com.

Novo & Seksi

Slačimo najnovejšo strojno opremo

"Filmska zvezda"

HD2400 PRO

ATI-jeve kartice srednjega razreda končno kapljajo na trg. To je najmanjši član serije 2000. Čeprav povsem podpira DX10, njegove 3D zmogljivosti v igrah niso ravno fantastične. Kar je fantastično, pa so njegove visoko-ločljivostne zmogljivosti. Z eno od teh kartic v sistemu lahko dosežete, da se bo dekodiranje visoko-ločljivostnega videa izvajalo skoraj v celoti v grafičnem procesorju, namesto v glavnem. Pa še poceni bo.

www.amd.com

SONY VAIO UX1

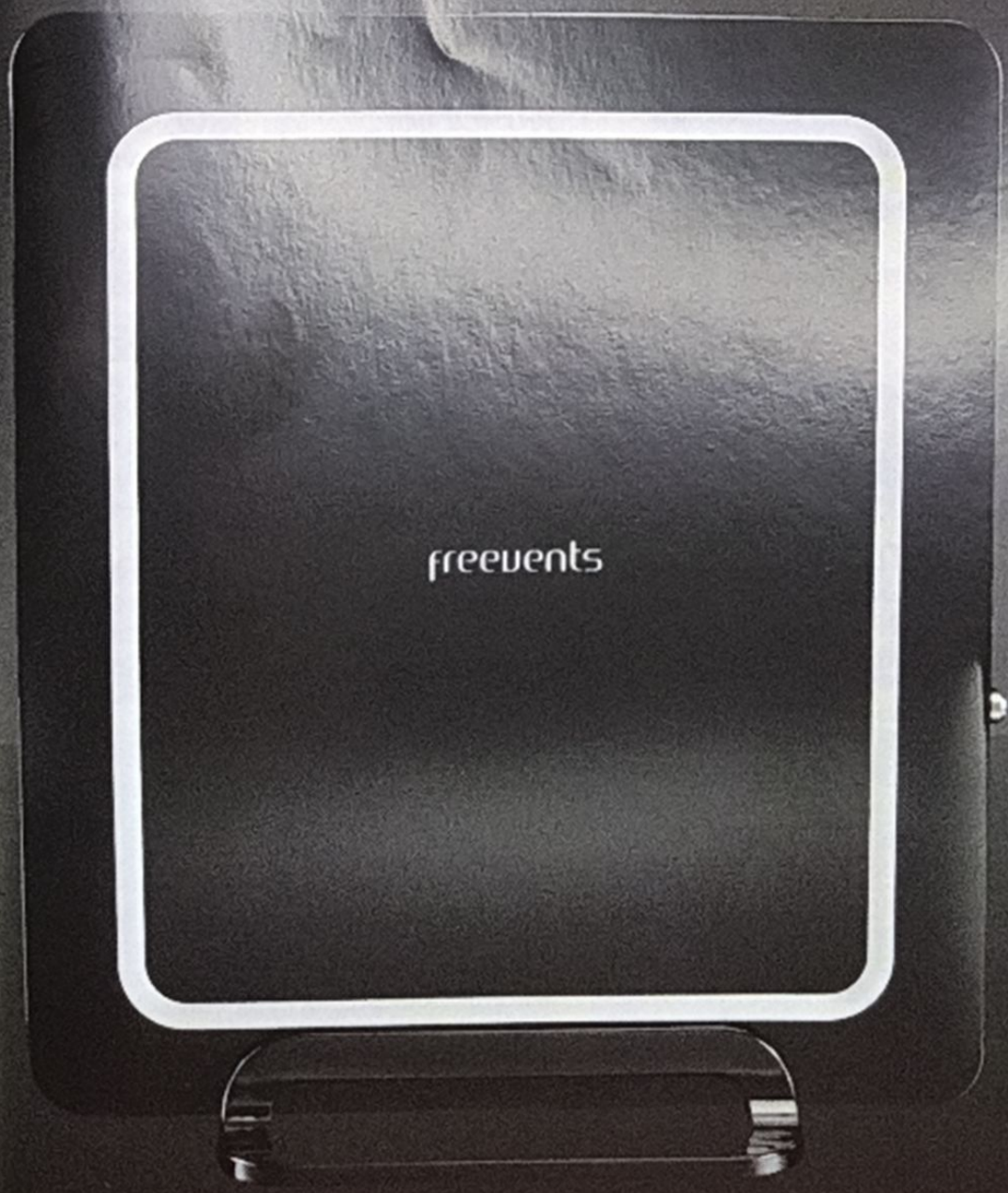
Ko se je namizje Viste prvič prikazalo na tem smešno pritlikavem računalniku, smo kar brbotali od navdušenja. S Core Solo, 30GB diskom in na dotik občutljivim zaslonom z ločljivostjo 1.024x600 gre za alkimijo, kot je še nismo videli. Škoda, da boste morali oropati banko, da si ga boste lahko privoščili, a kaj, ko je tako krasen...

www.sonystyle.com

Glavna uporabna vrednost bazne postaje za iPod, ki smo jo odkrili, je bila ta, da smo si lahko do konca ogledali epizodo serije *Battlestar Galactica*, ki smo jo začeli gledati na avtobusu na poti domov...

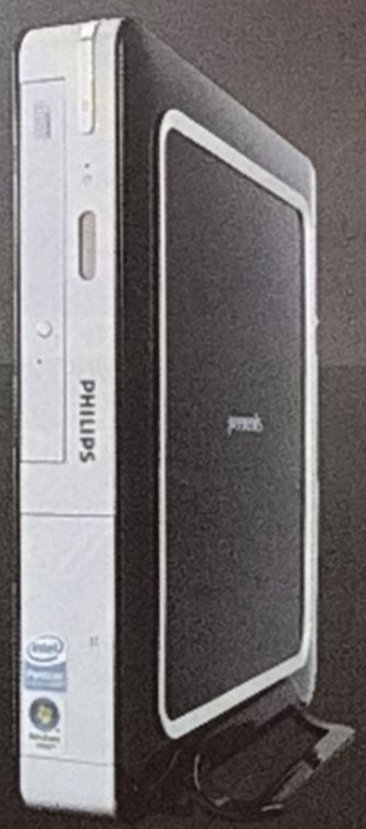
VIEWSONIC VIEWDOCK PJ258D

Trik za navduševanje množic, ki ga zna tale projektor, je bazna postaja za iPod Video, kamor lahko zadegate svojega pološčenega ljubljenčka in si filmčke ogledate na veliko. Seveda bo slika prav gotovo znatno boljša, če boste na njem predvajali visoko-ločljivostne videe prek medijskega centra - projektor lahko konec koncev izpljune ločljivost 720p.
www.viewsonic.com



MEDIJSKI MOGUL

Srce sistema za domači kino je spodoben računalnik, in tale Philipsov majceni medijski center premore 1,6GHz Core Duo, gigabajt pomnilnika DDR2 in 160GB trdi disk. V Zahodni Evropi pa se bo tale sistem na policah pojavil skupaj s Philipsovim 26-palčnim HDTV-jem z ločljivostjo 720p.
www.philips.com



#66/08.07

Vklop

Novice, brez katerih ste riba na suhem

Mesec v številkah

450

Količina dolarjev v tisočih, ki jih je nek heker želel ukrasti iz zakladnice v predmestju Los Angelesa. Dobil je "le" 45.000$.

7.000

Število delavcev, ki so jih pri Dellu odpustili zaradi padca prodaje. Podjetje je zdaj začelo prodajati računalnike tudi v veleblagovnicah Wal-Mart v ZDA.

65

Najvišja možna zaporna kazen, ki bi lahko doletela kralja spama, Roberta Solowaya. Obtožnica ga bremeni poštne prevare, kraje identitete in pranja denarja.

12

Odstotek uporabnikov spleta, ki so že kupili video na spletu. Med temi si jih je kar 71% ogledalo vsebino kar med sedenjem za lastnim PC-jem.

0

Cena, preračunana v kuvajtske dinarje, ki jo morate plačati za igranje *HL2: Lost Coast*. Vse, kar potrebujete, je račun Steam na strani www.steampowered.com.

INTERNET

GOOGLOVE APLIKACIJE BREZ DOSTOPA DO INTERNETA

Microsoft Silverlight

Bo program *Gears* Googlu odprl vrata do dominacije?

Dan, ko se bo ime našega planeta spremenilo v *Google Earth*, se nezadržno približuje. Po napovedi v maju, da Google vsak teden kupi internetni posel, se je Google pohvalil z zadnjim korakom proti dominaciji sveta, *Google Gears*. *Gears* bo spletnim aplikacijam dodal bistveno funkcijo – uporabo brez dostopa do interneta.

Googlove spletne aplikacije propadejo, ko niste povezani z internetom. Vstopite v svet *Gears*, medplatformskega dodatka za brskalnike, ki z aplikacijami AJAX upravlja tudi brez internetne povezave. Kot je povedal direktor inženiringa *Gears* , Linus Upson, je odsotnost internetne povezave "najbolj pogosta pritožba uporabnikov, ki uporabljajo aplikacijeiz Googlove ponudbe... *Gears* je v prvi vrsti naš poskus, da odpravimo to pomanjkljivost spletnih aplikacij". *Gears* je aplikacija v jeziku javascript s tremi komponentami: lokalnim strežnikom, ki upravlja z aplikacijo samo, podatkovno bazo za shranjevanje podatkov aplikacij in še stvarjo, ki ji *Google* pravi Worker Thread Pool; aplikacija, ki operacije izvaja v ozadju, tako da aplikacije tečejo gladko. Na voljo je že za OS X, Windows in Linux, podpira pa brskalnika *Internet Explorer* in *Firefox*, podpora za *Opero* in *Safari* pa pride kmalu. *Google Reader* je prva aplikacija, ki bo *Gears* izkoristila in podpredsednik inženiringa Jeff Huber je že namignil, da sledita *Google Mail* in *Google Calendar*. Google je pustil vrata platforme odprta za odprtokodno skupnost in inženirja Aaron Boodman in Erik Arvidsson v svojem blogu pišeta: "Sodelujemo z Adobejem, Mozillo in Opero ter drugimi industrijskimi partnerji, da bi bil *Gears* prava rešitev za vse." *Gears* je za Microsoft slaba novica na treh glavnih frontah: ima podporo Microsoftovih tekmecev in odprtokodne skupnosti, lahko bi Googlovim nizkocenovnim aplikacijam omogočil tekmovanje z Microsoftovimi molznimi kravami, Gears pa bi prav tako lahko ugasil *Silverlight* (*PCF 65*). ¤ PCF

VARNOST

VZPON KIBERTERORIZMA

Politični nemiri v Estoniji se z ulice selijo na internet

Estonija je postala prva žrtev kiberterorizma na svetu. Napad je ohromil vladne strani, banke in novičarske organizacije, ki so morale prenehati z delovanjem. Estonija je trenutno vpletena v politični prepir z Rusijo. Hillar Aarelaid, vodja estonske računalniške službe za nujne primere, je dejal: "Sumimo, da so napadi organizirani in koordinirani v Rusiji." Kasneje so proruske aktivistične skupine hekerjev prevzele odgovornost za napad.

Mreža botov, ki naj bi jo sestavljalo milijon računalnikov, se je zgrnila nad Estonijo in državo bombardirala z veliko količino zločestih podatkov. Aarelaid ne izključuje možnosti, da za tem stoji "organiziran kriminal", ki naj bi napadalcem priskrbel PC-je. Odnosi med državama so se poslabšali, ko je Estonija bronasti kip ruskega vojaka umaknila iz središča prestolnice. Za Ruse je bil kip simbol za žrtve upora proti Hitlerju , Estonci pa so ga videli kot opomnik na rusko okupacijo. Odstranitvi kipa so sledili nemiri. Estonski minister za zunanje zadeve Urmas Paet je dejal: "Ruska stran ni storila praktično ničesar, da bi izboljšala položaj, in razmere so se samo poslabšale." Nemiri na internetu so začeli zbirati paro, kar po mnenju Hillarja Aadelaida ni bilo naključje, temveč sistematska dejavnost, ki je vključevala centralno koordinacijo. Na internetu so se razširila navodila v ruskem jeziku, kako poškodovati estonski kibersvet. V svojem blogu je vodja razvoja pri podjetju F-Secure, Mikko Hypponen, zapisal: "Na mnogih ruskih forumih smo opazili diskusije o današnjem masivnem napadu... danes je v Rusiji namreč praznik zmage. In res smo po treh mirnih dneh nekaj čez polnoč doživeli ogromen napad botov na več estonskih tarč." Ruski hekerji so napadli estonske strani, medtem ko so se estonski hekerji spravili na ruske strani. Estonske oblasti so že aretirale 19-letnega Estonca ruskega rodu, prav tako pa so izdale seznam internetnih naslovov znotraj ruske vlade, ki naj bi sodelovali pri napadu. ¤ PCF

NAMIZNO RAČUNALNIŠTVO

Težave s strojno opremo in Visto

Pomanjkanje delujočih gonilnikov jezi uporabnike

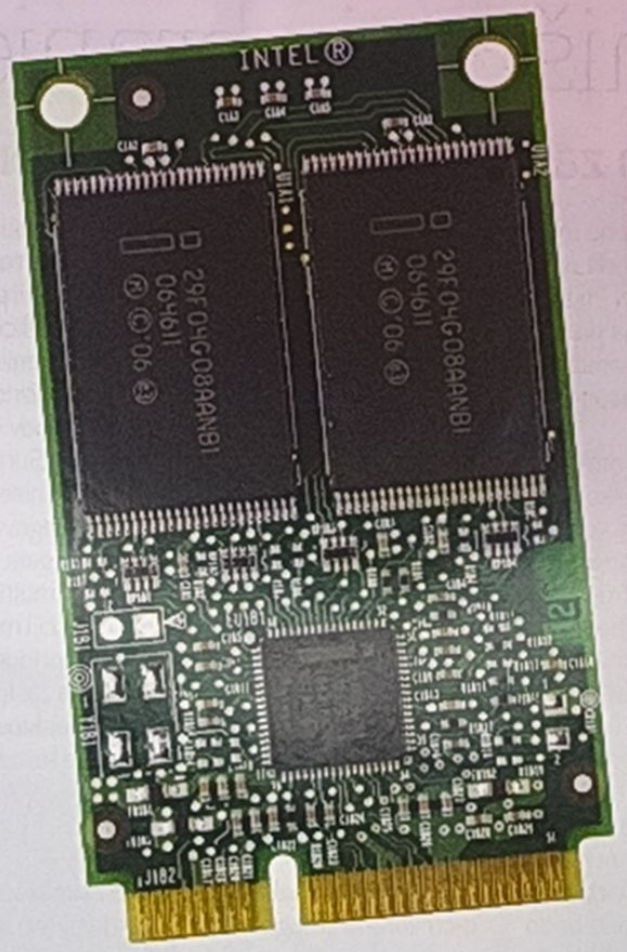
Kljub najboljšim poskusom Microsofta, da bi nas na konferenci Windows Hardware Engineering Conference v Los Angelesu prepričal v nasprotno, vse kaže, da ni vse lepo in krasno v kraljestvu strojne opreme za Windows Vista.

Uradna izjava predstavnikov Microsofta je bila, da se večina strojne opreme na tržišču povsem dobro razume z Visto. Na WinHEC so na velik zvon obešali podatek, da okoli 4.200 naprav nosi oznako "Certified for Windows Vista", od tega jih 2.500 nosi oznako že od izida, vključno z 80 skenerji, 165 zvočnimi karticami, 308 monitorji in 785 tiskalniki. "Če pogledamo pokritost naprav v Visti, se je ta dvignila za več kot 95 odstotkov," je v svojem uvodnem govoru povedal Bill Gates, v isti sapi pa je priznal, da je na tem področju pred njimi še precej dela.

Intelov Turbo Memory se ne bo pojavil v notesnikih podjetij HP in Sony ravno zaradi težav z združljivostjo v Visti. Ja, na nebesnem svodu nad Visto se zgrinjajo temni oblaki, saj proizvajalci obtožujejo Microsoft, da jim ni priskrbel potrebne dokumentacije, ki bi razvijalcem pomagala razumeti vse kompleksne varnostne in grafične potrebe Viste. Razvijalci so morali hiteti z delom do zadnjega trenutka pred oddajo v proizvodnjo, kar nikoli ni dobra praksa. Krivec pa – nepopolna ali celo manjkajoča dokumentacija s strani Microsofta.

Probleme povzroča tudi kakovost gonilnikov za naprave. Po navedbah vira pri AVerMedia povzročajo težave celo gonilniki za naprave, ki nosijo oznako "Certified for Windows Vista", ob tem pa pravi tudi: "Deloma smo za to krivi sami, del krivde pa je tudi na Microsoftovi strani." Iz istega vira smo dobili podatek, da nekateri tiskalniki za Visto ne podpirajo formata Microsoft XML Paper Specification Format (XPS), kljub temu, da naj bi prestali uradno testiranje v Visti.

Še večja težava pa je dejstvo, da je med napravami, ki dobro delajo z Visto, zelo malo tistih, ki izkoriščajo prednosti novega operacijskega sistema. Zgodovina nas uči, da običajno mine okoli 18 mesecev, preden se nov operacijski sistem zasidra na trgu in je deležen dobre podpore s strani proizvajalcev. To se zdi predolgo, saj nas že danes z vseh strani zasipajo z reklamami za nove izdelke za Visto. Predstavitev na WinHEC nas ni prepričala, da se na področju strojne opreme za Visto stvari naglo premikajo na bolje, kar je slab znak za uporabnike, ki se tako pač ne bodo odločali za Visto, dokler podpora ne bo boljša. ¤ PCF



Intelove pogruntavščine Turbo Memory ne boste našli v notesnikih HP-ja in Sonyja.

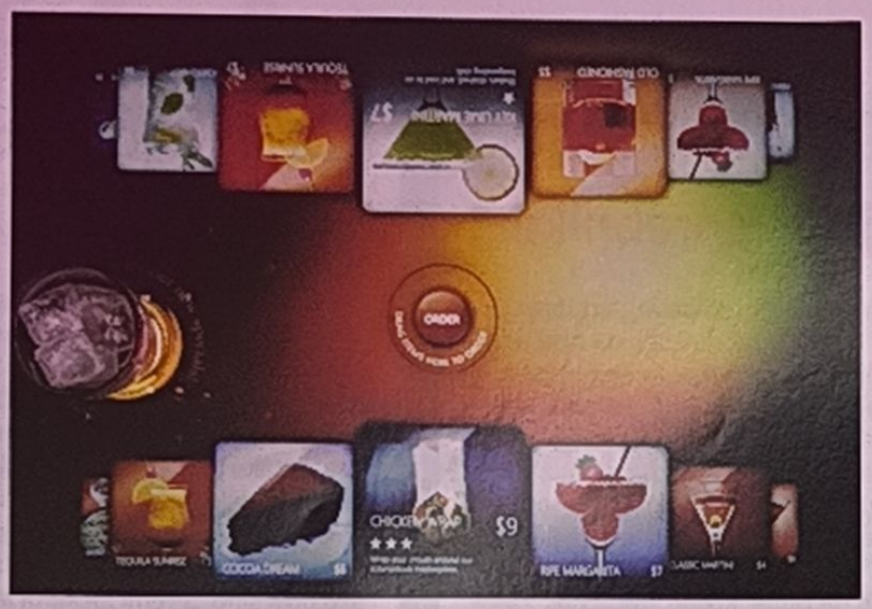
STE KAJ ZGREŠILI?

Dohajanje novic

¤ Če spremljate hekersko sceno, verjetno poznate ime Gary Mckinnon. To je angleški heker, ki je bil predan ZDA zaradi vdora v računalniški sistem Pentagona. Morda pa niste slišali za tako imenovane "throwiese". Gre za tehnološko različico grafitov: lučko LED pritrdi na baterijo, dodaj močan magnet, nato pa zadevo vrzi na kovinsko površino. S temi lučkami lahko pišete politične slogane, poživite dolgočasen kos arhitekture ali kar oboje. Gibanje, ki se zavzema za osvoboditev Garyja Mckinnona, je z lučkami okrasilo sodno zgradbo Bow Street Magistrate v Londonu in tako izrazilo podporo hekerju. Video si lahko pogledate na : http://tinyurl.com/2a6htz.

¤ **Prejšnji mesec je Google predstavil nadgradnjo storitve *Google Maps* z imenom Street View. Ta omogoča uporabniku, da se sprehodi po določenih ulicah s pomočjo gibljive fotomontaže. A storitev ni očarala vseh. Ženska iz Kalifornije, neka Mary Kalin-Casey, se je pritožila da je s pomočjo Street View mogoče videti njenega mačkona Montyja v njeni dnevni sobi. Kar je seveda grozno.**

¤ Ker je imel dovolj tega, da mu sosed skače na brezžično povezavo, se je Peter Stevens iz Cambridgea namesto za kriptiranje podatkov odločil za odlično potegavščino. Z nekaj bistrega programiranja je vse nepovabljene goste samodejno preusmerjal na spletne strani o muckih. A ker mu tudi to ni bilo dovolj zabavno, mu je uspelo izdelati skripto, ki je vse slike na straneh, po katerih so brskali vsiljivci, obrnila na glavo. Če se sami otepate podobnih težav, skočite na http://tinyurl.com/hhy64, kjer je celoten postopek natančno opisan.



TEHNOLOGIJA ZASLONOV

Računalništvo in branje čisto drugače

Prihod e-papirja in zaslonov naslednje generacije

Tipkovnice, monitorji in miške bodo morda kmalu le še preteklost, če bodo prizadevanja Microsofta, Sonyja in Philipsa med uporabniki padla na plodna tla. Microsoftov Surface na novo definira namizno računalništvo, medtem ko prototipi e-papirja ta isto počnejo s tiskanjem.

Surface temelji na PC-ju z nameščenim Windows Vista in nadomešča tipkovnico, miško in monitor z napravo, ki bi jo najbolje opisali kot interaktivno mizo. Ta tako imenovani tabletop ima vgrajen 30-palčni monitor s tehnologijo "multi-touch", ki zaznava sočasne dotike (vključno z več uporabniki), premike in oznake v stilu črtnih kod na fizičnih predmetih. Surface nato podatke uporabi za dajanje informacij – na primer, če bi bili v restavraciji in kozarec postavili na Surface, bi to priklicalo informacije o vinu, ki ga pijete, medtem ko bi polaganje kreditne kartice na Surface plačalo vaš račun – ali pa prepoznavanje naprav za prenos podatkov prek povezave Bluetooth ali Wi-Fi.

Prve naprave, ki bodo podpirale Surface, bodo stale tam do 10.000 dolarjev (okoli 7.000 €). Veriga kazinov Harrah iz Las Vegasa namerava Surface uporabljati za igralne mize, medtem ko bo T-Mobile eksperimentiral v svojih poslovnih enotah in Surface uporabil kot orodje, s katerim bodo stranke laže primerjale naprave. Na dolgi rok se Microsoft nadeja, da se bo Surface pojavil povsod, in to v veliki meri. Steve Ballmer iz Microsofta mizno računalništvo vidi kot "multimilijardno panogo... zamišljamo si čas, ko bo mizno računalništvo prodrlo povsod, od tabletopov do prodajnih pultov in ogledal na hodnikih. Surface je prvi korak na poti k tej viziji." Činiki se niso obotavljali pri norčevanju iz novinca, njegova nerodna oblika pa je vse prej kot pomagala. Kljub ceni Surfacea pa bi lahko zasloni multi-touch postali dobro rabljeni pri interakciji med ljudmi in računalniki. Applov iPhone s pridom uporablja zaslon multi-touch. Uporaba zaslona multi-touch na mestih, kot so na primer kioski za informacije, prodajni pulti in kabine za fotografiranje, ima številne prednosti.

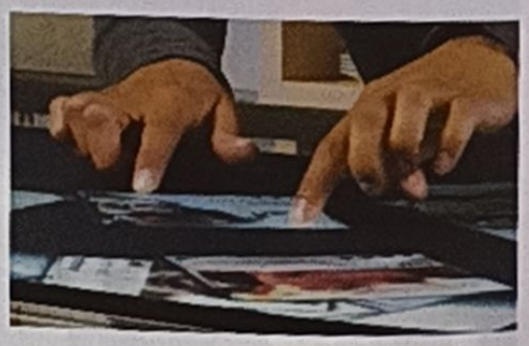
Papir ponovno izumljen

Maja je Philips razkril gibek zaslon v velikosti A4 z e-črnilom, ki omogoča ločljivost v kvaliteti tiska, medtem ko je Sony predstavil prototip tehnologije OLED (Organic LED), ki prinaša do 16,7 milijona barv na gibljivem zaslonu, debelem zgolj 0,3mm. Izdelek seveda še vedno ni pripravljen za

Microsoftov Surface bomo uporabljali v mnogo družbenih okoljih.

pohod na masovni trg – Sonyjev predstavitveni izdelek je pri upogibanju in krivljenju zaslona vidno izgubljal piksle; prototip po diagonali meri le 2,5 palca in pri ločljivosti 160x120 bi mu težko rekli, da je oster kot nož– vendar je to korak naprej pri razvoju e-papirja. Tehnologija OLED prinaša še nekaj prednosti: Sony je predstavil ploske zaslone, ki temeljijo na tehnologiji OLED. Debeli so 9mm, v prodajo pa naj bi šli leta 2008.

Kljub novicam o tem, da namerava skupina ameriških časnikov preizkusiti e-papir – Seattle Post Intelligencer je to vest zavrnil – je zdaj vprašanje, kdaj , in ne če, se bodo pojavili elektronski časopisi in revije. Popolnoma digitalni *PCFormat* že leta 2010? Ne bi si upali staviti proti temu. ¤ PCF



Novih idej ni

Microsoftov Surface zgleda strašljivo domač

Videi so super, slikam je mogoče spreminjati velikost, upravljanje z datotekami pa je skoraj tako kot na namiznem računalniku. To ni Microsoftov Surface v letu 2007, temveč demo Jeffa Hana iz leta 2006. Han je ustanovil Perceptive Pixel (www.perceptivepixel.com), da bi tržil tehnologijo multi-touch. Je njegovo delo kopiral Microsoft? "Digitalna namizja" poznamo že od zgodnjih 80. let. Univerza v Torontu je zgradila prvega znanega, tehnologijo multi-touch pa so razvijali mnogi, najbolj znan med njimi je Fingerworks, katerega je prevzel Apple.

Harvey Norman

DRUG PLANET

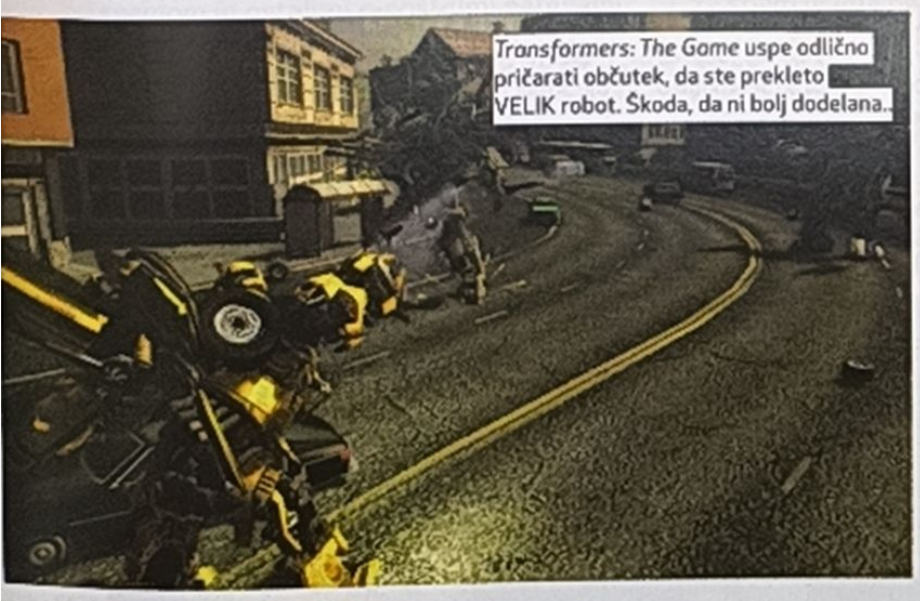
Prestopite z nami za trenutek na drugo stran in poglejte, kaj se dogaja v svetu konzol

Igričarske predelave filmov. Vsi vemo, da so slabe, a vseeno se redno uvrščajo na lestvice najbolj prodajanih iger. Zakaj? Preprosto – ker nam dober film z lahkoto zamegli zdravo presojo. Preden greste v kino, veste, da bo igra narejena po tem filmu na pogled povprečna, ponavljajoča se, površno izdelana, kratka, preveč polna filmskih vložkov in da bo nadzorni sistem težaven. Ko pa pridete dve uri kasneje spet na ulico, ste prepričani, da bi se po tem filmu dalo narediti odlično igro. Še več, prepričani ste, da po tem filmu sploh ni mogoče narediti slabe igre.

Ta mesec smo našega Xboxa 360 napitali s kar tremi predelavami poletnih filmskih spektaklov: *Shrek the Third*, *Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer* in *Transformers: The Game*. Začnimo s kratkimi komentarji filmov, ki si sledijo v istem vrstnem redu kot igre v prejšnjem stavku: v tretje nič posebnega, zakaj, za vraga, bi želeli gledati nevidno Jessico Alba in spektakularno. Zanimivo je, da bi tudi naši kratki komentarji iger sovpadali s tem. Kar samo potrjuje teorijo, postavljeno v prvem odstavku – če vas navduši film, bo imela igra manj težav, da vas zadrži pred zaslonom.

Kot rečeno so nas najbolj zabavali Transformerji, hkrati pa je igra iz svojih rok tudi izpustila najlepšo priložnost, da preseže stereotipe. Krasno je prosto dirkati po mestu z avtomobilom ali letalom in se kadarkoli spremeniti v robota ter plezati po stolpnicah, metati avtobuse in rušiti vse pred seboj (še posebej v vlogi katerega od Decepticonov). Če rešitve nalog ne bi vključevale le dirkanja in nabijanja po enem gumbu in če bi bila bolj izpiljena, bi lahko imeli pred seboj celo robotsko konkurenco seriji *GTA*.

Na koncu bi radi izpostavili še eno teorijo: igre, narejene po filmih, so namenjene predvsem lastnikom konzol. Če igraš igre na konzoli namesto na PC-ju, to pove dosti o tvojem igričarskem okusu – za tebe niso igre, kjer je treba prebrati navodila, da se prebiješ skozi uvodne zaslone, ali igre, kjer je treba brati dialoge, da bi vedel, za kaj gre, ampak imaš raje igre, kjer te akcija udari v čelo takoj, ko igro zaženeš. Predelave filmov so natanko takšne. ¤ PCF



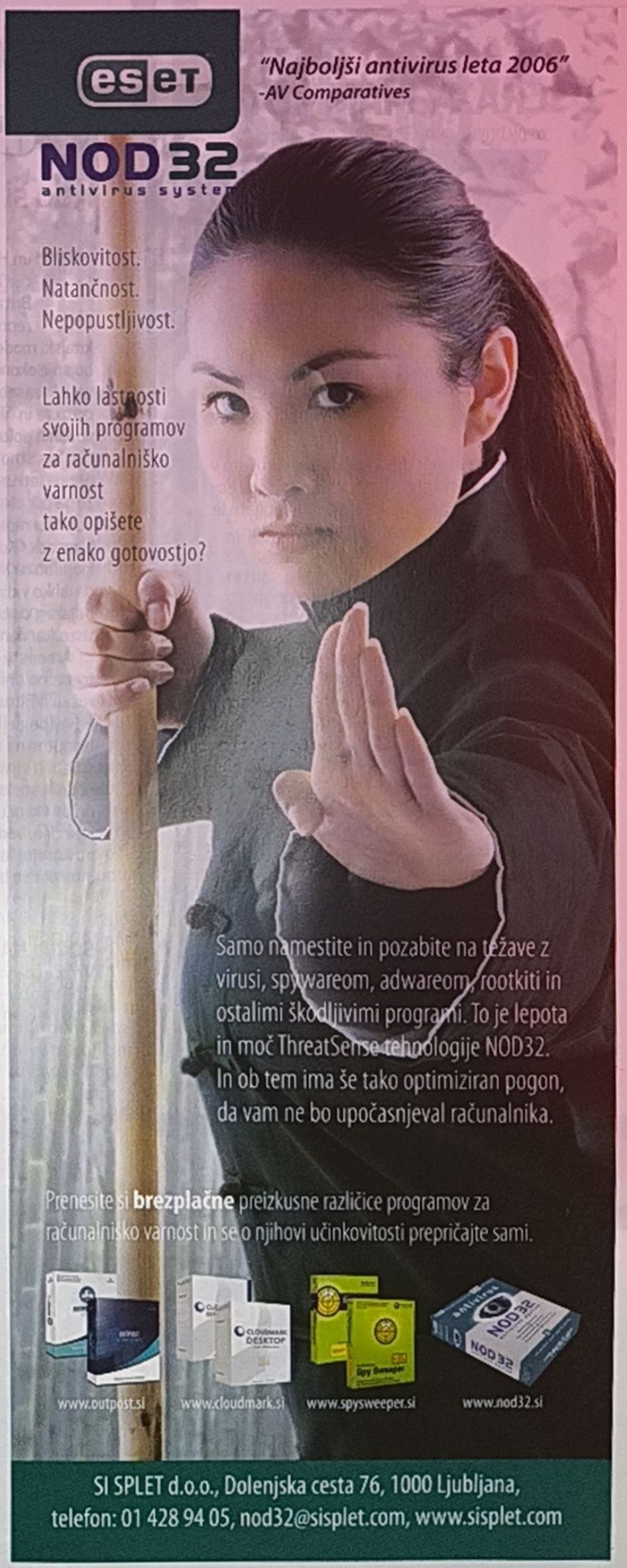
Transformers: The Game uspe odlično pričarati občutek, da ste prekleto VELIK robot. Škoda, da ni bolj dodelana.

IGRALI SMO:

SHREK THE THIRD – 71%
FANTASTIC 4: RISE OF THE SILVER SURFER – 62%
TRANSFORMERS: THE GAME – 79%

Konzolo Xbox 360 je posodilo podjetje Harvey Norman, kjer lahko konzolo tudi kupite (www.harveynorman.si).

Harvey Norman



Vklop

NA OKLE
CRAZY MAMMOTHS

www.tinyurl.com/3bya63

Preprosta in nalezljiva igra, kjer poskušate v smukaški dirki premagati tri zamrznjene kosmate mamute. Pri tem lahko uporabljate le zavetrje in dobro odmerjene skoke. Noro.

DRUŽINSKI PREPIRI
AMERICAN DAD VS FAMILY GUY

www.americandadvsfamilyguy.com

Ta majhna pretepaška igra je izpeljana bolj profesionalno kot marsikatera plačljiva igra. Je tudi smešno nasilna in dovolj igralna, da se jo splača vsaj preizkusiti.

INTERNET

Cenzura interneta

Kdo si drzne filtrirati mojo in vašo pornografijo?

Tim Hancock, vodja kampanj organizacije Amnesty International v Veliki Britaniji, trdi, da se "virus internetne represije nezadržno širi". Navedel je kitajski model interneta, ki dovoljuje vzpodbujanje ekonomske rasti, ne pa svobode govora in zasebnosti, kot glavni primer porast cenzure in filtriranja pri državah s tirani na vodilnih položajih.

"Tovrstno blokiranje interneta se je pred petimi leti izvajalo le v peščici držav, danes pa že na ducate držav blokira dostop do spletnih strani in zapira pisce spletnih dnevnikov," pravi Hancock. "Ko prižgemo računalnik in se priklopimo na internet, takoj predpostavljamo, da lahko vidimo vse, kar je na spletu. Obstaja bojazen, da bomo sčasoma lahko videli le še tisto, kar nam bodo drugi dovolili videti."

Amnesty International pa niso edini, ki jih trenutno stanje skrbi. V svojem zadnjem poročilu o filtriranju interneta so OpenNet Initiative (poglejte okvirček spodaj) razkrili, da trenutno najmanj 25 držav izvaja filtriranje spletnih strani po nalogu vlade, in sicer iz političnih, socialnih ali drugih razlogov. Seznam držav vključuje Azerbajdžan, Burmo, Etiopijo, Indijo, Iran, Maroko, Savdsko Arabijo, Južno Korejo, Tajsko in Tunizijo. Toliko o obljubi interneta o bolj povezanem svetu brez meja.

Ko govorimo o političnem filtriranju, so v ospredju Kitajska, Iran in Burma, medtem ko je v Iranu, Omanu in Savdski Arabiji filtriranje vezano predvsem na pornografijo, hazardiranje in homoseksualnost. Poročilo je razkrilo tudi, da imajo nekatere države cenzuro zelo osredotočeno – Južna Koreja denimo blokira samo informacije, ki se nanašajo na Severno Korejo. Verjetno vas ne bo presenetilo, da večina držav nima mehanizma, s pomočjo katerega bi se državljani lahko pritožili zaradi nepravičnega filtriranja vsebine. Izjeme so le Oman, Savdska Arabija in Združeni arabski emirati.

Jonathan Zittrain, profesor na Oxfordski univerzi, ki se ukvarja z regulacijo interneta, nam je povedal: "Ves čas se dogaja igra mačke in miši... in mačka zadnje čase postaja bolj pozorna in bolj vsiljiva..." Bolj zaskrbljujoče je, da Zittrain ne vidi izboljšave stanja v prihodnosti: "Naprave za dostop do interneta se spreminjajo, zadnje čase so vse bolj v uporabi naprave v slogu mobilnih telefonov, zato se odpirajo nove možnosti nadzora."

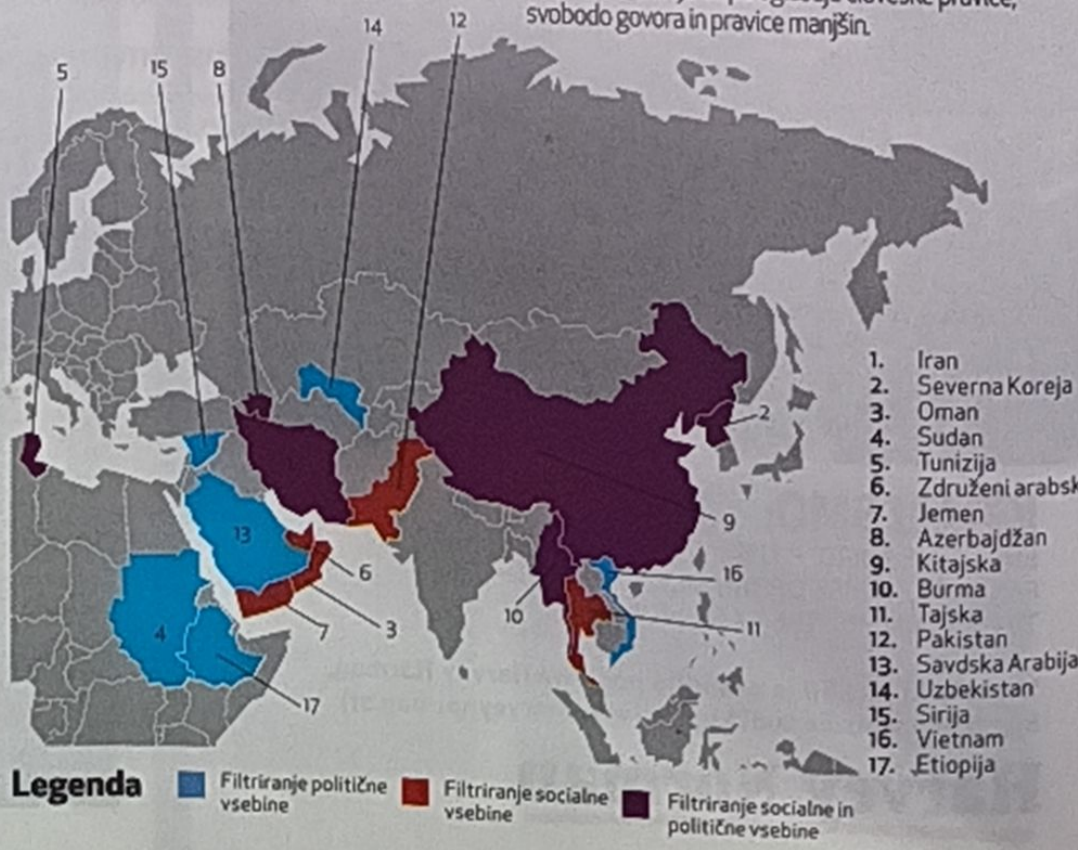
V odgovor na to zatiranje so Amnesty ponovno zagnali kampanjo Irrepressible (http://irrepresible.info), s katero želijo mobilizirati uporabnike spleta proti vladam, ki aktivno cenzurirajo njegovo vsebino. ¤ PCF

SOCIALNA CENZURA

V rdeče obarvanih državah se filtrirajo vse vsebine, ki bi lahko bile socialno občutljive ali pa se smatrajo škodljive (sem sodita spolnost in hazardiranje).

POLITIČNA CENZURA

V državah, obarvanih modro, se filtrirajo vse spletne strani, katerih politična vsebina je v navzkrižju s trenutno oblastjo ali pa oglašuje človeške pravice, svobodo govora in pravice manjšin.



Pozor, cenzura!

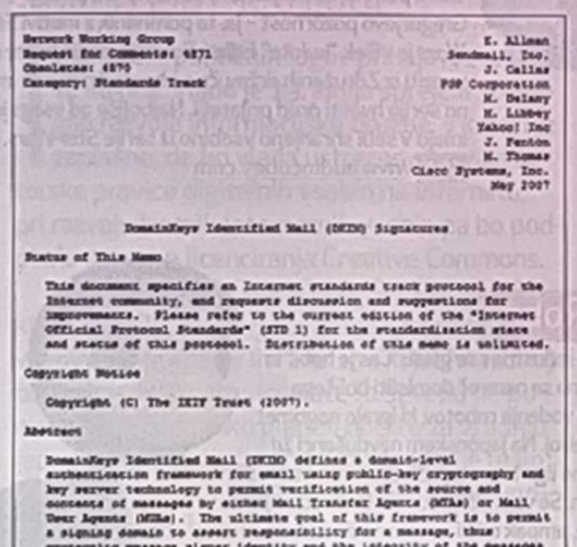
V teh državah ne deskajte po spletu...

Internet širi informacije in s tem ovira zmožnost države, da bi nadzirala socialne, politične in ekonomske aktivnosti. Veliko držav želi vse ekonomske prednosti, ki jih ponuja internet, hkrati pa želijo nadzirati, kaj naj njihovi državljani gledajo. OpenNet Initiative (www.opennet.net) opazuje in beleži njihovo filtriranje. ¤ PCF

INTERNET

Zdravilo za spam ni zdravo

Nov sistem avtentifikacije elektronske pošte prinaša nove težave



Network Working Group
Request for Comments: 4871
Obsoletes: 4870
Category: Standards Track

E. Allman
Sendmail, Inc.
J. Callas
PGP Corporation
M. Delany
M. Libbey
Yahoo! Inc
J. Fenton
M. Thomas
Cisco Systems, Inc.
May 2007

DomainKeys Identified Mail (DKIM) Signatures

Status of This Memo

This document specifies an Internet standards track protocol for the Internet community, and requests discussion and suggestions for improvements. Please refer to the current edition of the "Internet Official Protocol Standards" (STD 1) for the standardization state and status of this protocol. Distribution of this memo is unlimited.

Copyright Notice

Copyright (C) The IETF Trust (2007).

Abstract

DomainKeys Identified Mail (DKIM) defines a domain-level authentication framework for email using public-key cryptography and key server technology to permit verification of the source and contents of messages by either Mail Transfer Agents (MTAs) or Mail User Agents (MUAs). The ultimate goal of this framework is to permit a signing domain to assert responsibility for a message, thus protecting message signer identity and the integrity of the messages they convey while retaining the functionality of Internet email as it is known today. Protection of email identity may assist in the global control of "spam" and "phishing".

DKIM. Verjetno najbolj dolgočasna slika v tej reviji.

Nov predlagani standard za avtentifikacijo elektronske pošte, grdo poimenovan RFC 4871, lepše pa DomainKeys Identified Mail (DKIM), obljublja rešitev za vse težave s spamom in ostalimi e-poštnimi nategami. Ogrodje za avtentifikacijo uporablja kriptografske podpise, s katerimi preverja domene, tako da lahko kadarkoli ugotovite, ali je bilo e-sporočilo, ki ste ga prejeli, zares poslano z domene "paypal.com" ali "ebay.com".

Bo pa DKIM vseeno spustil skozi pošto z domen "secure-paypal.com" ali "support-ebay.com" ali kaj podobno prepričljivega, kar zraste v temnih kotičkih lobanj spletnih prevarantov. Marsikdo je mnenja, da bo DKIM zadeve samo še poslabšal, ko bo potrdil določene domene kot varne – če bo potrjeval lažne domene, bo prevari zgolj dodal uraden žig in jo bo naredil še bolj prepričljivo. Tom Newton pri SmoothWall se strinja, da standard ni popoln, pravi pa: "Moj kuhalnik za čaj ne zna pripraviti kave, a to še ne pomeni, da bi si zaslužil polet skozi okno – jutranja skodelica čaja je boljša kot nič."

Ostali strokovnjaki so manj zadovoljni. Diego d'Ambra, vodja tehničnega oddelka pri SoftScan, pravi: "V najboljšem primeru gre za še en obliž." Tudi Paula Fergusona, glavnega snovalca pri Trend Micro, standard ni prepričal: "Če DKIM ne bo globalno vpeljan, bo k rešitvi pripomogel minimalno. Če domene, ki bodo sprejemale z DKIM podpisano pošto, ne bodo imele mehanizma, ki bo znal sprejemati in zavračati takšno pošto, potem DKIM ne bo počel drugega kot po nepotrebnem večal velikost e-sporočil." Podpredsednik podjetja Mail-Filters, Ray Bayer, je dodal: "Čeprav si to želimo, DomainKey ni zdravilo za spam in ima nekaj slabosti." DKIM povrhu vsega ne bo obvezno uporabljati, zato ga pošiljatelji spama pač ne bodo. Dodajte temu še čas, ki je potreben za obdelavo podatkov povezanih s standardom. Sicer so ti časi kratki, a če upoštevate količino pošte, ki gre prek strežnikov vsak dan, to gotovo ni zanemarljiv podatek. Ja, zna biti, da bo DKIM pobrala kakšna otroška bolezen. ¤ PCF

UŠESA NA PECLJIH

Govorice in opravljanja iz prve roke

MICROSOFT SPET IŠČE

Govori se, da pri Microsoftu spet zbirajo ekipo razvijalcev v upanju, da jim bo uspelo ustvariti iskalni pogon naslednje generacije. O zadevi ne vemo še skorajda ničesar, ampak odgovorni pravijo, da bo "zelo kul".

PRIPRAVLJA SE IPHONE2

Applov novi iPhone naj bi bil v tem trenutku končno v trgovinah, govori pa se že o drugi generaciji Applovega mobilnega telefona. Quanta, razvijalci naprave, so že namignili, da delajo na novi različici, ki bo verjetno ustrezala standardom 3G ali pa celo 3,5G HSDPA. Šušlja se tudi o večji količini pomnilnika, 16GB ali celo 32GB, kar pa zna dvigniti ceno naprave.

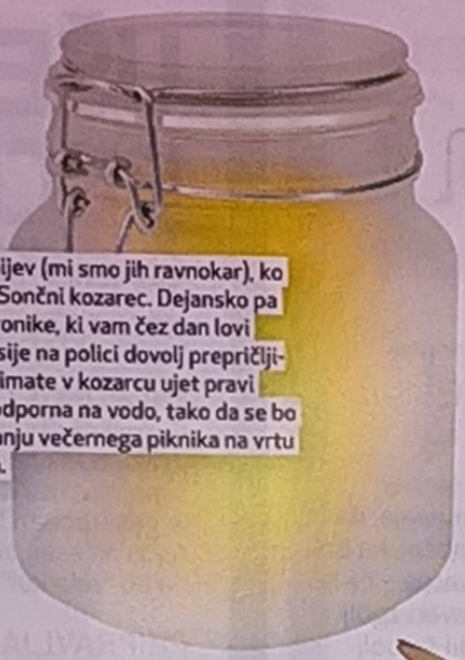
AMD-JEV ČETVERČEK ZAMUJA

AMD-jeva štirijedrna čipa Barcelona in Budapest bosta verjetno zamudila. Nov superračunalniški sistem XT4 proizvajalca Cray je bil prestavljen na leto 2008 zaradi težav povezanih z dobavljanjem komponent. To je takoj sprožilo govorance, da zamujajo AMD-jevi procesorji, ki naj bi sistem poganjali. Če to drži, bomo AMD-jeve čipe nove generacije videli šele septembra.

LEOPARD IN ZFS

ZFS je nov datotečni sistem, ki so ga pri Sun Microsystems razvili za operacijski sistem Solaris. Gre za 128-bitni sistem, ki lahko shrani ogromne količine podatkov – 16-milijonkrat toliko kot 64-bitni datotečni sistemi. ZFS lahko torej shrani praktično neskončno količino podatkov. Stavimo svoje spodnjice, da bo Apple v kratkem najavil uporabo sistema ZFS v operacijskem sistemu Leopard.

Vklop



Sun Jar

Težko je ne omeniti časov hipijev (mi smo jih ravnokar), ko je govora o zadevi imenovani Sončni kozarec. Dejansko pa gre za preprost skupek elektronike, ki vam čez dan lovi sončno energijo, zvečer pa zasije na polici dovolj prepričljivo, da boste skoraj verjeli, da imate v kozarcu ujet pravi sončni žarek. Zadeva je celo odporna na vodo, tako da se bo odlično obnesla pri osvetljevanju večernega piknika na vrtu ali kaj podobno romantičnega.

29€ www.firefox.com

Star Wars Mimobots

Edini pomnilniški ključki, ki so kadarkoli pritegnili Gregorjevo pozornost – ja, ta pomnilnik z motivi *Star Wars* je višek "kulote". Edina škoda je, da jih boste morali uvoziti iz Združenih držav, če se boste želeli s to omejeno serijo hvaliti pred prijatelji. Najboljše od vsega je, da imajo v sebi shranjeno vsebino iz serije *Star Wars*.

50€ www.audiocubes.com

RC Spitfire

Prestrašite ptiče in majhne pse v parku s tem milo rečeno ogromnim daljinsko vodenim vojnim letalom. Razpon njegovih kril je kar en meter, zato zna biti zadeva ob nizkem preletu nevarna tudi za mimoidoče. Strojnic sicer nima namontiranih, ampak pri takih stvareh je tako ali tako bolj zabavno, če sami spuščate zvok strojnice.

210€ www.iwantoneofthose.com

MANOI RC Robot

Moto podjetja Kyosho Industries se glasi: "Čas je hobi." In nam je všeč. Ne moremo se namreč domisliti boljšega hobija, kot je daljinsko vodenje robotov, ki igrajo nogomet in se pretepajo med seboj. Na japonskem navdušenci že organizirajo nogometne lige in pretepaške turnirje s temi roboti v glavnih vlogah. Se vam sliši neumno in otročje? Morda zato, ker tudi je, ampak mi bi se vseeno šli zraven...

1.900€ www.iirobotics.com

Kič

Veste, da ga želite

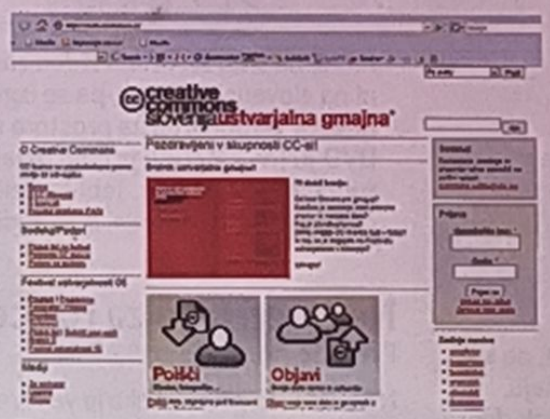
Za šankom

Vlada za Creative Commons

Vlada se je odločila, da bo svoje vsebine vzela iz temnice in jih vrgla med ljudi

Iz domačih političnih logov prihaja razveseljiva novica. Vlada je 29. junija sprejela strategijo razvoja informacijske družbe, v kateri je zapisano, da bo vlada ustrezno varovala avtorske pravice digitalnih vsebin na internetu, pri razvoju lastnih internetnih vsebin pa bo podpirala uporabo licenciranja Creative Commons.

To pomeni, da bi vlada utegnila vse vsebine, ki jih ima tako ali drugače v lasti (na primer vsebine z natečajev in razpisov, ki jih financira) občestvu dati v prosto rabo. To seveda ne pomeni, da boste lahko gledali načrte za gradnjo jedrske elektrarne (in jih po možnosti še malo popravili), bo pa vsekakor na voljo precej uporabnega materiala. ¤ PCF



Slovenska skupnost Creative Commons ali "ustvarjalna gmajna". Z vladno iniciativo bo pridobila ogromno novih surovin.

NOVIČKE

DIGITALNA POTRDILA NA MOBILNIH TELEFONIH

Mobitel je kot eden izmed prvih operaterjev na svetu uvedel digitalna potrdila na mobilnih telefonih (WPKI). Ta potrdila delujejo podobno kot potrdila na osebnih računalnikih – torej z avtentifikacijo preverjajo identiteto osebe, ki se želi prijaviti na neko spletno mesto. Za uporabo digitalnih potrdil, povsem nepričakovano poimenovanih M-certifikati, uporabniki potrebujejo novo kartico SIM, ki omogoča hrambo in uporabo digitalnih potrdil. Meja med mobilnim telefonom in računalnikom se je torej še zožila – in pahnila vse naprave med tema dvema še nekoliko globlje v prepad.

DOMAČI RAZVIJALCI NA VISTO

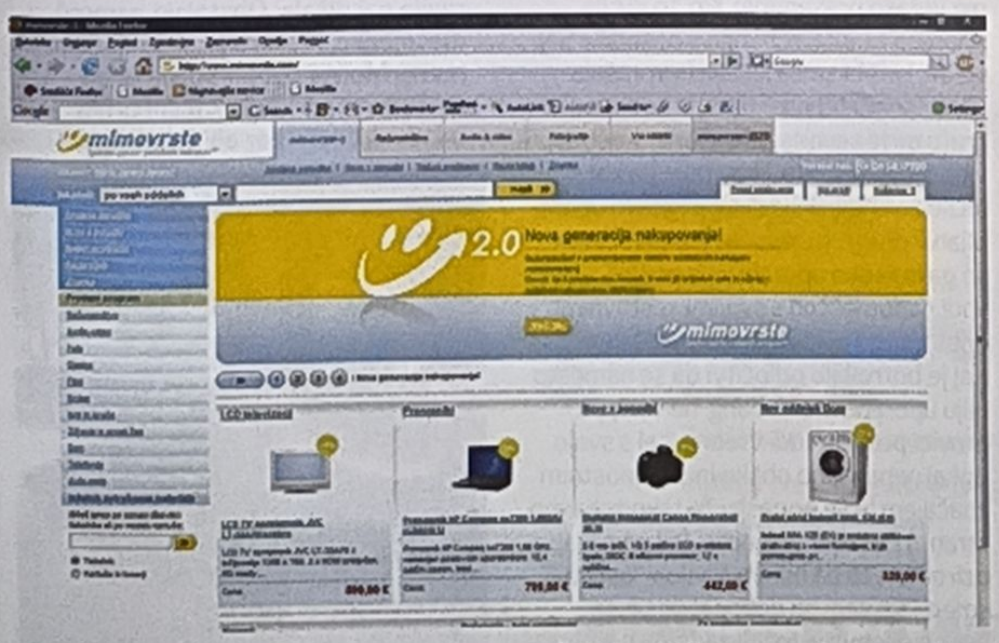
Windows Vista se počasi, a vztrajno bliža statusu standarda, ki ga bo sistem prej ali slej tudi dosegel. Lep dokaz za to je seznam novih domačih partnerjev Microsofta, ki so za optimizacijo delovanja svoje produkte približali Visti – in ne, to ne pomeni, da so jih strahovito upočasnili. Na seznamu se je znašlo nekaj precej znanih imen, na primer brskalnik Najdi.si, Mladinska knjiga in Zaposlitev.net. Za iskalnik, kot je Najdi.si, je integracija seveda samoumevna, a sodelovanje podjetij, kot sta Mladinska knjiga in Zaposlitev.net, priča o tem, da Vista postaja realnost za vedno večje število uporabnikov.

ARNES Z 20GB

Arnes je vzpostavil novo 20-gigabitno povezavo do vseevropskega izobraževalnega in raziskovalnega omrežja GÉANT2. Preko iste optične povezave bo mogoče vzpostaviti tudi dodatne ločene 10-gigabitne povezave, namenjene mednarodnemu sodelovanju pri najrazličnejših projektih. S tem bodo imele slovenske izobraževalne in raziskovalne ustanove možnost, da bodo lahko enakopravno sodelovale pri zahtevnih projektih, ki terjajo zmogljive in zanesljive povezave med računalniki. Za ponazoritev hitrosti naj omenimo, da je pri takšni hitrosti na primer film na DVD-ju prenesen v približno petih sekundah - impresivno, kajne?

Mimovrste 2.0

Pionirji slovenskega spletnega nakupovanja so se odločili za nadgradnjo – jim je uspelo?



Levo Vstopna stran novega portala mimovrste. Ne vemo ravno, ali si zasluži oznako 2.0, a nam je všeč.

Najbolj obiskana spletna trgovina pri nas je doživela temeljito prenovo in obljublja, da vas bo preko vrste spravila hitreje, bolje in prijazneje. Zares visokoleteče besede, a pri prenovi dejansko ne gre le za grafične spremembe, ki so resda zelo všečne, temveč je kirurški nož segel precej globlje.

Spletna platforma je v celoti prenovljena in hitrejša, saj jim je kljub mnogim dodanim vrsticam kode uspelo prepoloviti čas nalaganja strani. Kaj pa vsebina? Ker se je le-ta v letih širjenja zelo razpasla (mimovrste je v zadnjih letih postal trgovski omnibus, saj lahko na njem recimo kupite najnovejšega GeForcea, kot tudi gume za svojega jeklenega konjička), platforma pa se s toliko vsebine ni najbolje spoprijemala, je bila prenova nujna. Z novim sistemom poskušajo olajšati pregledovanje menijev, še vedno pa so na voljo stari pogledi za vse, ki spremembo vidijo le kot nujno zlo. Dodali so še sestavljanje poljubnih kompletov za nižjo ceno, prav tako pa tudi blogerske vložke in video izseke o določenih izdelkih. Ti videi so zastavljeni predvsem zabavljaško in humorno, namenjeni pa so temu, da uporabnik dobi osnovno predstavo o izdelku. Pomembna inovacija pa je poseben portal B2B (Business 2 Business), ki je namenjena podjetjem in podjetnikom – vidik, pri katerem mimovrste do sedaj ni bil pretirano agresiven. ¤ PCF

Vaš Vklop

Vaša pisma, vaše slike, vaša stran

Pišite nam!

Člani uredniške ekipe bodo odgovorili na vaša pisma, pa še nagrado si lahko prislužite, če jih boste nasmejali.

pisma@pcformatslo.net

Randi

Prispelo 29. junija 2007

zivjo kako si kej? komi cakam da pridm dam! a bos pogledala kdaj je predstava oceans 13 v koloseju pls. a pol greva u pondelk u kino? Cya
Gober

Priznamo, da nismo šli gledat, ob kateri uri igra *Ocean's 13* v Koloseju, upamo pa tudi, da se je zmenek dobro iztekel, kljub pomanjkanju pomembne informacije. Včasih sploh ni slabo, če prideš na predstavo kakšno uro prezgodaj. Kinematografi ponujajo čisto dovolj temnih kotičkov za kljunčkanje, kar je lahko samo dobro, kajne? Uspešnost kljunčkanja je sicer odvisna od vpletenih kljunčkov, a vseeno.

Razlike

Prispelo 5. julija 2007

Zakaj delate RAZLIKO med bralci?????? Vete kaj Vi ste eni veliki bedaki ker delate razlike med naročniki in kupci v prosti prodaji. Kmetje pravi nimaš kaj vsaka Vam čast.

Po dolgem času sem sploh dal noter ta Vaš smotani DVD že nekdaj je bilo veliko sranje sedaj pa je še dizajn v K***U slabšega niste mogli naredit ČESTITAM tako naprej pa bote počasi res rabli naročnike ali nevem kdo bo še prebiro to vašo revijo in DVD

Pa lep dan še naprej

P.S. sem trenutno v bolnici in si nimam kaj drugo početkakor da brcam po vašem ROMU a verjemite da ga bom pustil kar v bolnici z namenom da se "sam"popravi.

P.S.P.S. Če sem napiso kaj strašnega mi oprostite saj sem pado na BUČO in so očitno posledice v razmišljanju.

(dovolim objavo)
Milky Way

"Razlike" med bralci delamo zato, ker želimo nagraditi zveste bralce. Ker smo sami na smrt zvesti reviji, ki jo delamo, imamo pač radi bralce, s katerimi lahko to zvestobo delimo. Glede na to, da smo še vedno trdno zasidrani na slovenskem trgu, pa se izgube bralcev zaradi drobiža prostora na DVD-ju (na katerem je med ostalim tudi film), ne bojimo. Tebi pa želimo čim prejšnje okrevanje. Buči tudi.

Nekateri niso za rožice

Prispelo 30. junija 2007

Ne bom vam govoril kako je vaša revija oh in sploh super, kajti verjamem da se dober izdelek sam hvali. Rad bi le omenil da sem vesel, da se na slovenskem tržišču še najde kakšna revija, ki na pravi način združuje zabavo, računalništvo itd. Pa pustimo zdaj to. Oni dan sem prejel julijsko številko *PCFormata* in jo, kot ponavadi, začel listati od zadaj naprej (najbolj zabavne stvari so seveda na koncu; no ja, razen v učbeniku za kemijo, kjer je na koncu kazalo), in bil prijetno presenečen nad rubriko Bobi Digital. Najbrž utegnete vprašati, le kaj me je tako presenetilo. No, to je bila uporaba t.i. interrobanga v besedilu. Saj veste, kombinacija klicaja in vprašaja. Grafičnemu tehniku tiska in hobi tipografu mi je seveda takoj padel v oči, saj v besedilu izstopa. Prav tako pa kot ločilo za angleški jezik ni pogosto uporabljan v drugih jezikih. Še v angleščini se ga le redko uporabi in je ponavadi nadomeščen s svojimi sestavnimi enotami, torej klicajem in vprašajem. Kaj je botrovalo odločitvi da se namesto njiju uporabi interrobang, ne vem, po pravici pa mi je tudi vseeno, saj s svojo dokaj nenavadno obliko in skrivnostnim značajem le še popestri že tako zabavno stran. :) Pa pojdimo naprej (ali pa nazaj, z ozirom na to da listam revijo v "obratni" smeri.) Ko sem se dokopal do pisem bralcev, sem že stežka zadrževal smeh, saj se je spet nekdo pritoževal nad vonjem revije. Neverjetno, kako tako majhne stvari povzročijo toliko gorja in jeze. Meni osebno vonj tiskarske barve ugaja (pač, grafični tehnik tiska po poklicu), in pri tiskanih publikacijah ga lahko enačim z vonjem svežih žemljic v našem Mercatorju ob šestih zjutraj. Brez tega vonja nova revija preprosto ne bi bila nova. Oziroma ne bi bilo tistega prijetnega občutka pričakovanja, kaj se skriva med njenimi platnicami. Upam le da ne bodo nikdar ustvarili offset tiskarskih barv z vonjem po rožicah. Če vprašate mene, bi bila to katastrofa. :)
Tomaž

Mnenja o vonju revije so tudi v uredništvu precej deljena, a, kot si že sam povedal, tega ne moremo spremeniti. Vmes smo zamenjali že dve tiskarni (ne zaradi vonja, zamenjali smo ju pa), pa revija še vedno "diši" enako. Stvar je pač taka, da imajo tiskarske barve specifičen vonj, ki se očitno že leta ni spremenil. Nam se sicer ne bi zdelo katastrofalno, če bi revija dišala po rožicah, a vseeno dvomimo, da bi nam bilo všeč, glede na to, da gre vseeno za računalniško revijo. Še en dodaten problem je dejanska izbrana roža, po kateri bi revija naj dišala. Obstajajo namreč mesojedke, ki smrdijo po gnijočem mesu. Močno dvomimo, da bi bil takšen vonj pri srcu kakšni brhki mladenki, roža gor ali dol.

Lepa je že, lepa, a kaj, ko smrdi kot kuga. Če koga zanima, ime ji je Amorphophallus titanum.

PISMO MESECA

Nesreča na kvadrat

Prispelo 16. julija

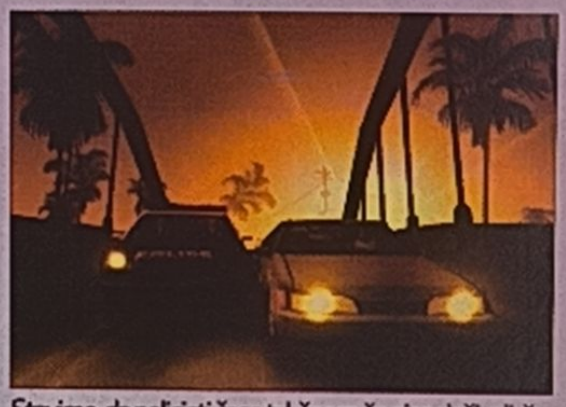
Pred tremi dnevi se mi je zgodila nesreča take vrste, da moram nekomu povedati (kolegi so se me že naveličali poslušati). Začelo se je tako, da sem notesnik, ki sem ga imel na servisu zaradi pokvarjenega pomnilnika, želel peljati domov. Ker sem imel kup krame na sprednjem sedežu avta, sem notesnik postavil začasno na streho avtomobila. In ko sem umaknil kramo, sem sedel v avto in speljal. Vožnja je trajala kakih pet minut. In teh pet minut sem se počutil kot filmska zvezda - vsak, mimo katerega sem zapeljal mi je pripeljal nasproti, mi je mahal, trobil ali pa vsaj "poblinkal" z lučmi. In potem je naenkrat naredilo BUM! in BAM! in v sekundi mi je postalo jasno, kaj se dogaja. Notesnik sem pozabil na strehi in ravnokar je padel dol!

Nesreča v nesreči je bila, da je tesno za menoj vozil en črn audi, ki mu je leteči notesnik naredil lepo udrtino, preden je strmoglavil na asfalt. Čeprav je okoli obeh avtomobilov stalo kakih 10-20 ljudi, je bila prve pol minute popolna tišina. Verjetno nihče ni mogel verjeti, da je res videl, kar je videl. Potem pa je en mulc prasnil v smeh in kmalu so se vsi začeli režati. Vsi, razen jeznega in kot rak rdečega lastnika audija, ki je zahteval, da pride policija in naredi uradni zapisnik. Ko sta prišla dva policista, sta se tudi onadva smejala. Eden je celo pripomnil, da kaj takega še v *GTA: San Andreas* ni videl.

Edina sreča v nesreči je bila, da je notesnik deloval, ko sem ga prinesel domov, čeprav je bil hudo obtolčen.

Rado

Takšne zadeve je drugič potrebno posneti, jasno? Tudi mi se radi smejimo, še posebej tuji nesreči, ekstra histerično smejanje pa izzovejo posnetki takšnih nesreč. V tolažbo pa ti bomo poslali darilce, da boš malce ublažil modrice na notesniku in svojem egu.



Stavimo, da policisti česa takšnega še niso doživeli, če še notesnika na strehi avtomobila prej niso videli.

PIŠITE IN ZADENITE

Pišite nam, saj si lahko za zabavno ali izvirno pismo prigrate lepo nagrado. Tokrat sta to igralni plošček Pro Shock Mini Wireless in igra *Rainbow Six: Vegas*, oboje pa poklanja podjetje VideoToP d.o.o.

BitDefender v10

BREZPLAČEN PREIZKUS

V SLOVENŠČINI

www.parametica.si

bitdefender ANTIVIRUS v10
- Protivirusna zaščita
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender ANTIVIRUS PLUS v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender INTERNET SECURITY v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi
- Starševski nadzor

VARUJE 2 PCa ZA 1 leti

KUPIŠ ENEGA IN DOBIŠ DVA ZA DVE LETI - TUDI ZA Windows Vista

NOVOST! Varnostne rešitve za MOBILNE TELEFONE in DLANČNIKE

KLJUČNE PREDNOSTI
Namesti in pozabi
Napredna proaktivna zaščita
Vsakourne posodobitve
Zaščita zasebnosti

Certifikati

Kaj ste zamudili

So stvari, ki ne zastarajo!

Izkoristite enkratno priložnost in naročite revijo PCFormat in priložen film po znižani ceni. Pokličite že danes telefonsko številko 02 330 330 2 in na dom boste v najkrajšem času prejeli filmsko uspešnico in zvrhan koš računalniških nasvetov, delavnic, opisov strojne in programske opreme, daljših zabavnih in poučnih tem ter iger. Poleg filma boste na dvostranskem DVD-ju našli še kup uporabnih programov, demo različic iger, modov in popravkov.

PCF 62

V reviji
Vse o spamu / Supertest pomnilnika / S.T.A.L.K.E.R. / GeForce 8800 GTS 320MB / Quake Wars / Dodatki za Firefox

Na disku
film SIN CITY

PCF 63

V reviji
Roboti prihajajo / C&C: Tiberium Wars / Supertest monitorjev LCD / Bioshock / Varnost v Visti / Second Life

Na disku
film JAY & SILENT BOB STRIKE BACK

PCF 64

V reviji
Supertest projektorjev / Sestavite medijski center / Halo 2 / Spopad strojne opreme / LOTR Online / Radeon HD 2900 XT / Football Manager Live

Na disku
film OLD BOY

PCF 65

V reviji
Ekstremno hlajenje / Tomb Raider: Anniversary / Vsemogočni Google / Bioshock / Supertest digitalnih fotoaparatov

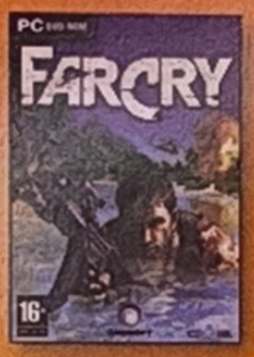
Na disku
film THE CROW

Naročite se na PCFormat®

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 59,90€

18-mesečna naročnina na PCFormat: 90,76€



PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi in **filmsko uspešnico**.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Far Cry**
- **Mafia**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

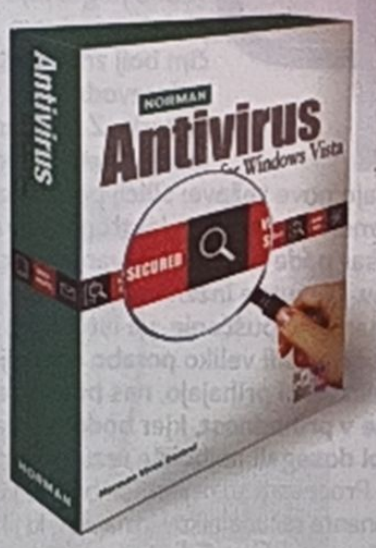
080 23 13

DARILO za naročnike program Norman Antivirus

Ali bi se počutili varno z zračno blazino, ki se aktivira šest sekund po trku?

Če se ne bi, potem razmišljate kot mi.

Običajni protivirusni programi delujejo prepočasi! Pri Normanu razmišljamo drugače in zato samo pri Normanu zagotavljamo 100% nemoteno poslovanje naših uporabnikov. S pomočjo patentirane tehnologije SandBox vsak dan odkrijemo 1000 neznanih virusov. Sandbox tehnologija je unikatna na področju IT varnostne tehnologije in zagotavlja najvišjo možno stopnjo zaščite tudi pred novimi ter neznanimi virusi.



PRIVOŠČITE SI NAJBOLJŠO PROAKTIVNO PROTIVIRUSNO ZAŠČITO

NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS

www.norman.si

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

Nanotehnologija: prihodnost računalništva

Nanotehnologija ne bo spremenila le računalništva - njene vplive bo čutil ves svet. Delna povrnitev vida slepim, napajanje naprav na daljavo in celo nevidnost... Podali smo se po poteh te skrivnostne tehnologije in za vas izbrskali veliko zanimivih dejstev

Podjetja, kot so Intel, IBM in Motorola se vedno pogosteje spopadajo z izzivom, kako čim bolj zmanjšati polprevodnike in tranzistorje. Z nenehnim manjšanjem se pojavljajo nove težave: silicij povzroča nenamerno uhajanje elektronov, zaradi česar pade hitrost delovanja procesorjev. Trenutne inženirske metode, ki zmanjšajo puščanje, pa istočasno povzročajo tudi veliko porabo energije. Rešitve, ki prihajajo, nas bodo prestavile v prihodnost, kjer bodo najmanjši čipi dosegali najboljše rezultate.

Procesorji so najpomembnejše komponente računalnikov in naprav, ki jih kupujemo, a proizvajalci le še s težavo sledijo zahtevam potrošnikov po hitrejših čipih, saj višje hitrosti običajno zahtevajo tudi zmanjšanje samih čipov. Rešitev težave je nanotehnologija.

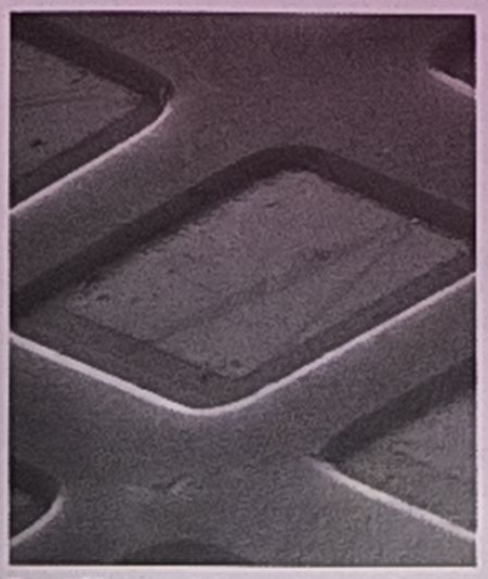
V zadnjih letih je v računalništvu in številnih drugih vedah, kot sta denimo medicina in avtomobilska industrija, nanotehnologija postala osrednji del raziskav. V računalništvu se uporablja za nove vrste naprav za masovno shranjevanje podatkov, baterije, mikroprocesorje, povezave med računalniki in prikazovalnike. Sprožila je tudi veliko inovacij na področju brezžične energije, očesnih vsadkov in celo pri iskanju naprave za nevidnost.

Očesni vsadki

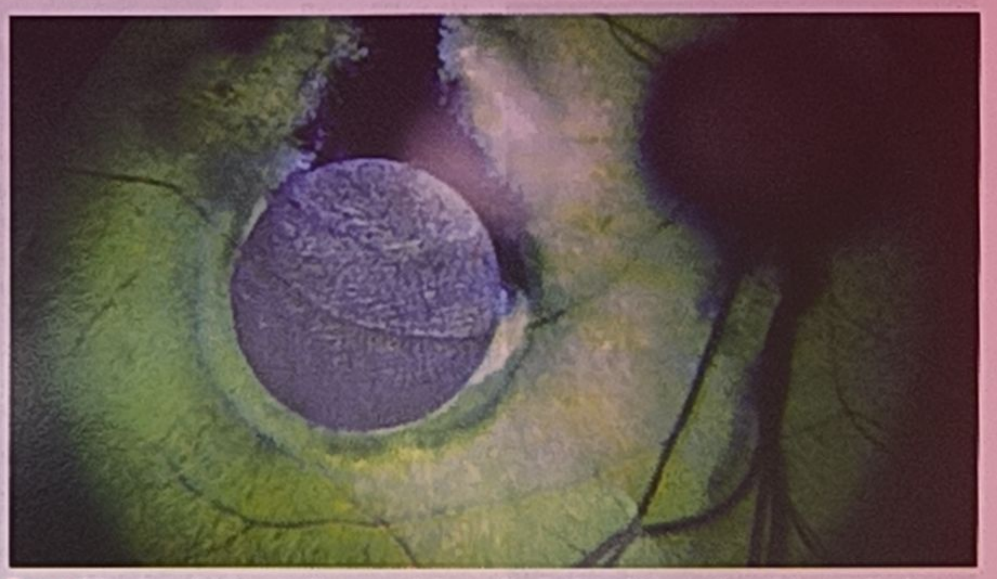
Še ne tako dolgo tega je veljalo splošno prepričanje, da ni terapije za enega najpogostejših vzrokov slepote: degeneracijo fotoreceptorjev. A na univerzi Missouri-Columbia v ZDA so raziskovalci razvili polja silicijevih mikrofotodiod, ki jih trenutno uporabljajo v eksperimentih na domačih mačkah, s katerimi so pokazali tehnološko rešitev, s katero bi bilo mogoče povrniti vsaj del vida pri človeku. Raziskovalci uporabljajo predvsem perzijsko in abesinsko pasmo mačk, ker je pri njih degeneracija fotoreceptorjev precej pogosta težava, ki se jih poloti že kmalu po rojstvu, hkrati pa imata ti pasmi mačk ljudem zelo podobno obliko oči.

Raziskovalci vstavijo mikročip v beločnico, ki je na robu zrkla mačke, pred tem pa napravijo dve mikroskopski zarezi v bližini mrežnice. Čip stimulira poti signalov vida do možganov z neposredno interakcijo z receptorji nevronov v očesu in z regulacijo rasti, ki ščiti umirajoče fotoreceptorje. Raziskovalci preverjajo funkcije mrežnice, videz zadnjega dela očesa in obliko mrežnice, da bi tako ugotovili, če se je vid mački izboljšal. Do zdaj so bili rezultati ohrabrujoči: razsikovalci so dokazali, da mikrofotodiode stimulirajo električne aktivnosti na poteh signalov vida, degeneracija pa se je upočasnila.

"Vsaka izmed mikrofotodiod deluje neodvisno, podobno kot sončna celica - ko svetloba zadene diodo, ta ustvari električni tok," pravi dr. Machelle T. Pardue iz



Zgoraj Očesni vsadek sestavlja na tisoče majhnih senzorjev, ki popravljajo poti signalov vida in preprečujejo degeneracijo celic.



Zgoraj Očesni vsadek je vstavljen v mrežnico mačjega očesa, ki ima zelo podobno obliko kot mrežnica človeškega očesa. Robo-mačka!

ustanove Atlanta Veterans Administration Centre v Georgii, ena izmed raziskovalk pri tem projektu. "Diode reagirajo tako, da pri večji količini svetlobe proizvedejo tudi več toka. Ta električna aktivnost očesne 'proteze' ima poleg vračanja vida tudi dodatno funkcijo zaviranja degeneracije mrežnice."

Vsak vsadek vsebuje na sto tisoče mikrofotodiod, delcev, ki so manjši od atomov, ki reagirajo na svetlobo tako, da ustvarjajo električne impulze. Kot zanimivost moramo pri tem dodati, da raziskovalci sicer razumejo, kako mikročip vpliva na vid, in upajo, da bodo vsadek lahko kmalu uporabljali tudi ljudje, a kompleksen proces obdelave pridobljene svetlobe s strani možganov še vedno ostaja skrivnost. Glede na to, da nam manjka ta pomemben koščck uganke, Machelle meni, da v bližnji prihodnosti ni veliko možnosti, da bi lahko mikročip v človeškem očesu posredoval sliko denimo tudi na računalniški monitor, kjer bi jo lahko videli vsi.

Sondni pomnilnik

Ena izmed razburljivih inovacij, ki jih prinaša nanotehnologija, je sondni pomnilnik ("probe memory"), nova metoda shranjevanja podatkov, ki se ne poslužuje tradicionalnega magnetnega procesa, ki je v uporabi pri trenutnih trdih diskih. Podobno kot proizvajalci procesorjev imajo tudi proizvajalci trdih diskov pred seboj velik izziv: kako izdelati disk z višjo kapaciteto, manjšo porabo energije in manjšo gostoto, ki pa bo še vedno dovolj hiter za shranjevanje in predvajanje zahtevnih medijskih datotek, kot sta glasba in video.

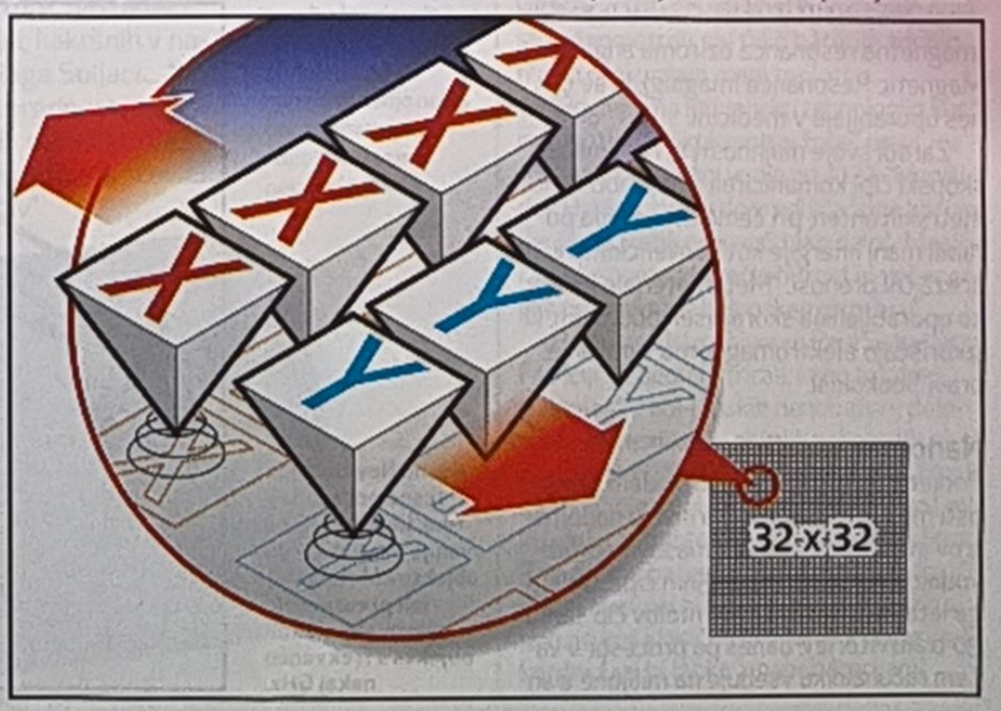
V tradicionalnih diskih obstajata dva vertikalna (oziroma pri novejših diskih horizontalna) magneta, ki se premikata gor in dol in tako premikata podatke na kovinskih ploščah. (Princip boste enostavno razumeli, če si magneta predstavljate kot dva prsta obrnjena navzgor, prostor med njima pa predstavlja magnet, ki premika podatke.) Težava pri tej metodi je, kljub temu, da gre za najbolj priljubljeno tovrstno tehnologijo v zadnjih desetletjih, da nastaja velika količina toplote. Z višanjem kapacitete, po kateri vsi moderni računalniki tako hrepenijo, se toplota še poveča. Podjetja, kot sta Seagate in Western Digital, verjetno nikoli ne bodo izdelala tovrstnega trdega diska, ki bi bil tanjši od enega palca, ker bi tako nastalo preprosto preveč toplote in bi potrebovali preveč energije, ravno tako njihova hitrost verjetno ne bo nikoli presegla 10.000 vrtljajev v minuti, ki je danes običajna pri strežnikih.

Sondni pomnilnik uporablja tipala, katerih velikost se meri v nanometrih, razporejena so v obliki črke X ali Y in se premikajo vzporedno. Tipala so razporejena v polja velikosti 32x32, pri čemer ena vrsta skrbi za zapisovanje podatkov, druga pa za branje. Ta nova shramba podatkov se poslužuje tehnologije imenovane MEMS (Micro-Electro Mechanical System), ki je metoda proizvodnje silicija na nivoju mikronov. Glavne prednosti so hitrost, velika kapaciteta in majhna poraba energije.

Sondnemu pomnilniku bodo konkurenco delali polprevodniški-magnetni hibridni pogoni. A David Szabados, proizvodni vodja pri Seagateu, pravi: "Polprevodniški pomnilnik ima določene težave pri trajnosti podatkov in samem zapisovanju, zato industrija že išče nadomestilo zanj." Na obzorju so tudi druge tehnologije, kot sta holografska shramba, trenutno z možnostjo enkratnega zapisovanja za arhiviranje na dolgi rok, in pomnilnik, ki deluje na osnovi spremembe faze - ta uporablja kemični proces za preklop med kristalnim in amorfnim stanjem, ima pa podobne prednosti kot tukaj omenjeni sondni pomnilnik.

Zdaj me vidiš, zdaj me ne...

Čeprav nevidnost v računalništvu ne bi imela neke praktične vrednosti, pa bi jo lahko v moderni družbi uporabili na nešteto koristnih načinov. In znanstveniki pravijo, da nevidnost sploh ni samo v domeni znanstvene fantastike. V filmih se vesoljske ladje serije *Star Trek* napadajo, ne da



Desno Sondni pomnilnik uporablja posebna nanotipala v obliki črk X in Y, ki se lahko premikajo vzporedno. Tipala so postavljena v polja 32x32, ena vrstica je odgovorna za zapisovanje podatkov, ena pa za branje...

bi jih napadena stran sploh videla, ali pa se nepridiprav, zavit v nevidni plašč, priplazi na zabavo, na katero ni bil povabljen. A nevidnost v znanosti ni povezana zgolj z izginjanjem fizičnih objektov, pač pa se nanaša tudi na to, kako se valovanja gibajo okoli majhnih objektov, še posebej pri laserski in zdravstveni opremi.

V laboratoriju Ames v Iowi, so raziskovalci že demonstrirali, kako lahko 2D objekt postane neviden in odbija mikrovalove okoli sebe. Koncept deluje podobno kot optična iluzija v reki, kjer kamen navidezno izgine, če v njegovi smeri pogledamo pod določenim kotom. Razlika je ta, da v Amesu delajo v nanometrih. Metamateriali (mikroskopsko majhni materiali, ki spreminjajo lastnosti in gibanje ostalih materialov) preusmerijo mikrovalove okoli objekta s frekvenco nekaj GHz. V prihodnosti bi lahko podobno tehnologijo uporabljali za večje predmete, kar bi lahko vodilo do močnejših laserjev na osnovi metamateriala. Ti bi lahko našli molekule, ki jih prej nismo mogli zaznati, kar bi bilo koristno v diagnostični medicini.

"Metamateriali se lahko uporabljajo za izdelavo miniaturnih naprav," pravi Costas Soukoulsi, eden izmed raziskovalcev na tem projektu. "S pomočjo njih bi lahko izdelali antene ali usmerjevalnike valovanja, ki bi bili 100-krat manjši in veliko lažji od teh, ki se uporabljajo danes, kar bi spremenilo proizvodnjo strojne opreme v mobilnih komunikacijah, aeronavtičnih sitemih in še v nekaterih ostalih strateških sektorjih. Z metamateriali bi lahko izdelovali tudi materiale, ki so popolnoma neodbojni za določene frekvence, ne glede na kot vpadnih žarkov."

Soukoulsi nam je razložil tudi določene prednosti leč, ki uporabljajo metamateriale, glede na konvencionalne leče. V prvi vrsti je bilo govora predvsem o višji ločljivosti. Na univerzi Imperial College v Londonu že eksperimentirajo, kako bi lahko laserji s pomočjo metamaterialov drastično izboljšali sposobnosti leč MRI (magnetna resonanca oziroma angleško Magnetic Resonance Imaging), ki se danes uporabljajo v medicini.

Zaradi svoje majhnosti bi novi mikroskopski čipi komunicirali z uporabo nanometrskih anten, pri čemer bi seveda porabili manj energije kot konvencionalni brezžični prenosi. "Metamateriale bi lahko uporabljali na skoraj vseh področjih, ki izkoriščajo elektromagnetno valovanje," pravi Soukoulsi.

Nanoprocesorji

Podjetje Intel je eno prvih uvidelo prednosti mikroprocesorjev na nivoju nanometrov in bo letos začelo z masovno proizvodnjo svojega prvega 45nm čipa. Davnega leta 1960 je imel prvi Intelov čip samo 30 tranzistorjev, danes pa procesor v vašem računalniku vsebuje na milijone tran-

Zgodovina nanotranzistorjev

Želja Intela je, da bi velikost tranzistorjev vsaki dve leti zmanjšali za 30 odstotkov. Materiali, kot sta "High-k" in "Metal Gate", pri 45nm procesu omejijo uhajanje elektronov, ki pri manjših procesorjih povzroča preveliko porabo energije. Tako lahko Intel še naprej dodaja več tranzistorjev na manjše površine. Pri 45nm procesu je gostota tranzistorjev dvakrat večja kot pri 65nm procesu, razultat pa je 410 milijonov tranzistorjev v sistemu z dvema jedroma in 820 milijonov pri štirijedrnem procesorju.

Mejniki na Intelovi poti...

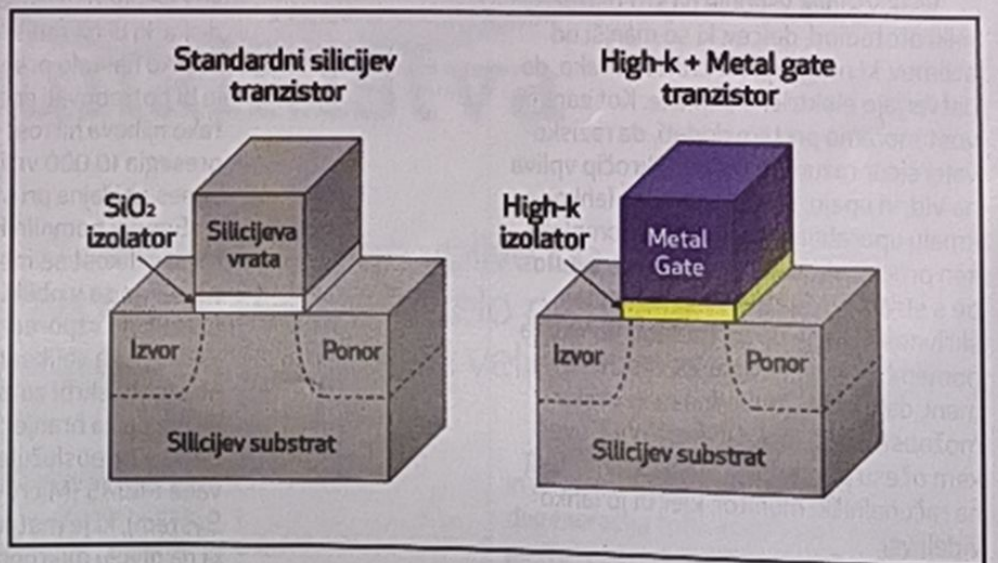
April 2002: Intel uporabi proces raztegovanja silicija, da lahko predstavi 90nm procesor z bakrenimi povezavami.

Maj 2005: Procesor Pentium D je prvi 90nm procesor v proizvodnji. Prvi dvojedrni procesor ima 270 milijonov tranzistorjev.

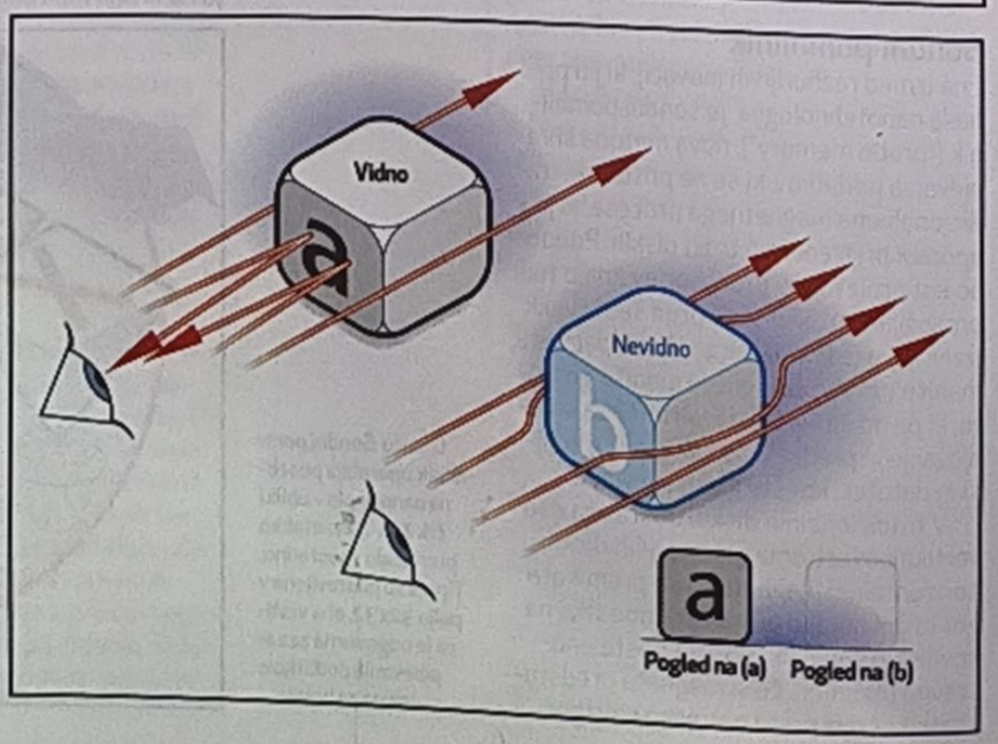
Julij 2006: Procesor Itanium 2 prvi uporablja nanotehnologijo, pri proizvodnji se uporabljajo sestavni deli veliki 90nm. Na en čip spravijo kar 1,72 milijarde tranzistorjev.

Januar 2007: Procesor Core 2 Quad je izdelan s 65nm procesom in ima 580 milijonov tranzistorjev. Milijonček gor ali dol.

Druga polovica 2007: Intel bo predstavil prve 45nm procesorje, ki bodo imeli vgrajene izolacijske pregrade iz materialov "High-k" in "Metal Gate".



Desno Zaradi uhajanja elektronov nanoprocesorji porabijo preveč energije. Rešitev so zaščitni sloji iz materialov High-k in Metal Gate.



Desno Nevidnost je tesno povezana s tem, kako svetloba valuje okoli majhnih objektov. Metamateriali preusmerijo mikrovalove okoli objekta s frekvenco nekaj GHz.

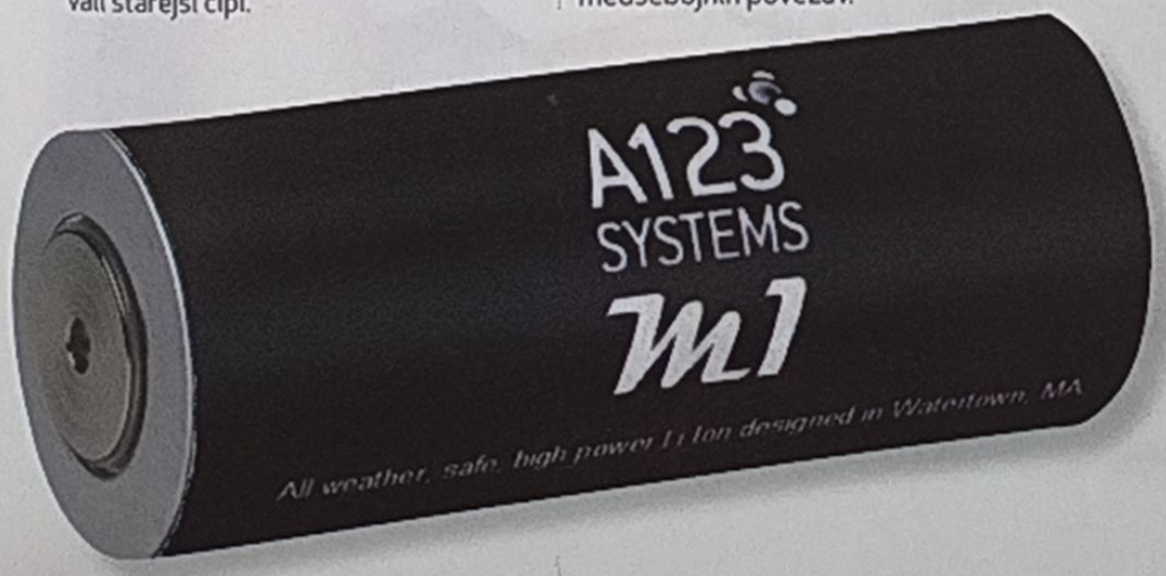
zistorjev, ki so zloženi v 20 do 24 plasti. Napredek vključuje tranzistorje, katerih velikost se meri v nanometrih - začelo se je z 90nm, nato nadaljevalo s 65nm, danes pa smo že pri 45nm. Leta 2009 Intel načrtuje prehod na 32nm proizvodnjo tehnologijo, leta 2011 pa na 22nm. Kaj bo sledilo temu, ni povsem jasno, saj se že pri 45nm pojavljajo težave z uhajanjem elektronov, ki jih morajo inženirji rešiti, če želijo kdaj na police poslati močne procesorje, ki ne bodo malicali prevelikih količin energije. Ta težava je deloma botrovala tudi k prehodu AMD-ja in Intela na večjedrne čipe.

Da bi razumeli, kako nanoprocesorji delujejo, moramo najprej vedeti, kako se procesor sploh proizvaja. Snovalci procesorja sestavijo zelo kompleksen načrt, ki določa, kam na rezino silicija se bo nanesel nanomaterial. Ta specifikacija se predela v masko. Maska ima prosojna in neprosojna področja, ki do silicija prepuščajo svetlobo oziroma jo blokirajo in tako oblikujejo vzorce za tranzistorje. Ti vzorci silicijevega oksida so natisnjeni na rezino s procesom, ki se imenuje litografija. Čipi so lahko izredno majhni: na področje, ki ga zasede pika na koncu tega stavka, bi lahko spravili dva milijona nanotranzistorjev. Ker se rezine včasih malo zvijajo, gre za izredno natančno znanost. Intel namerava vsaki dve leti zmanjšati velikost tranzistorjev za 30 odstotkov. A s tranzistorji, ki so manjši od 40nm, postaja vedno bolj moteč faktor uhajanje elektronov, do katerega prihaja zaradi nezadostne izolacije med tranzistorji. Manjši tranzistorji potrebujejo samo en volt napetosti, kar je malo v primerjavi s petimi, kolikor so potrebovali starejši čipi.

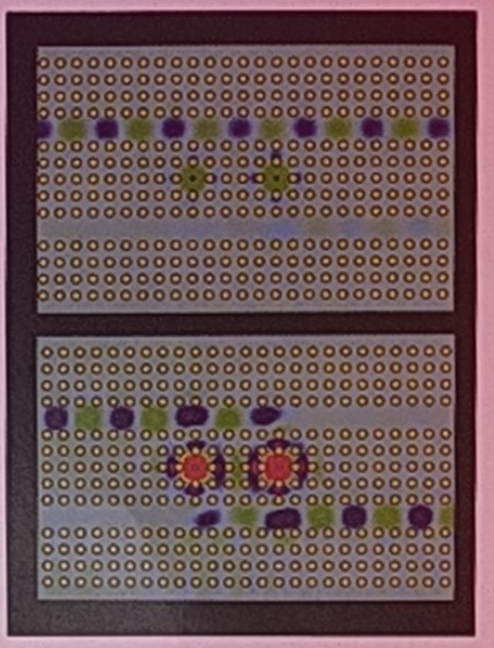
"Najlaže si boste zadevo predstavljali, če boste imeli v mislih motor avtomobila," pravi Rob Willoner, tehnološki analitik pri Intelu v skupini Technology and Manufacturing. "Več moči kot dovajate motorju, več energije bo porabil in več zvoka bo proizvedel. Pri procesorjih je pravi izziv najti pravo ravnovesje med močjo in učinkovito rabo energije."

Pri 45nm procesorjih je zanimiv tudi material, iz katerega se izdelujejo - gre za skrivnost, ki je pri Intelu še niso javno razkrili, a jo bodo morali, ko bodo čip začeli proizvajati in pošiljati svojim strankam. Koncept novih materialov, ki jih prinašajo nanoprocesorji, bi na splošno lahko vodil do nekaterih zanimivih inovacij, tako na področju procesorjev kot tudi na področju povezav med procesorji in ostalimi sestavnimi deli računalnika. Marin Soljacic, asistent fizike na univerzi MIT, pravi, da bi lahko fotonika - ki vključuje optične nanopovezave - postala vodilna metoda pri povezovanju procesorja z vodili, pomnilnikom in ostalimi komponentami. Te povezave se poslužujejo podobne tehnologije kot jo uporabljajo optični kabli za prenos širokopasovnega interneta v naše domove. Na nivoju fotonov so lahko povezave veliko krajše kot pri uporabi bakra. To bi seveda vodilo do hitrejših računalnikov in manjše porabe energije za prenos podatkov znotraj računalnika. "Ko razvijate nanostrukture, nastanejo novi optični materiali, kakršnih v naravi ne najdete," razlaga Soljacic. "Fotonika ima še nekaj prednosti na področju uporabe večih paralelno vezanih procesorjev in pri večjem številu medsebojnih povezav."

"Čipi so lahko izredno majhni: na področje, ki ga zasede pika na koncu stavka, bi lahko spravili dva milijona nanotranzistorjev"



Spodaj **Nanobaterije nam bodo prinesle notesnike, ki lahko brez dodatnega napajanja živijo nekaj dni, ponovno pa se napolnijo v samo nekaj minutah.**



Desno **Slika naj bi prikazovala prenos energije v fotonski kristalni napravi... se nam dozdeva...**

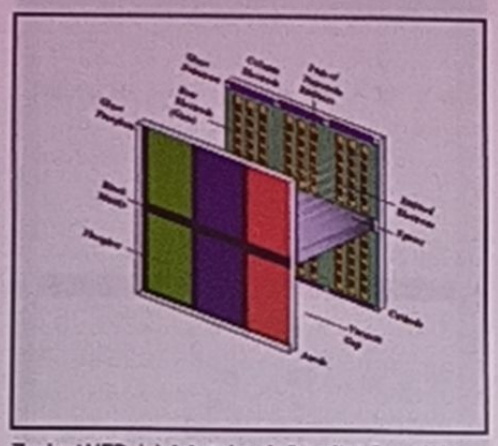
Čeprav vse to zveni, kot da bi ušlo iz enega izmed delov filmske trilogije *Matrica* in obljublja 100-krat močnejše računalnike od trenutne generacije pri mikroskopskih dimenzijah, pa obstaja ena velika ovira - proizvodnja. Proizvodne obrate za procesorje bo potrebno popolnoma prenoviti, da bodo primerni za proizvodnjo nove tehnologije, kar bi lahko trajalo desetletja ali pa v praksi morda celo nikoli ne bo zaživelo.

Miniaturne baterije

Baterije, ki eksplodirajo, jemanje produktov iz prodaje, nadgradnje strojno-programske opreme - to je samo nekaj razlogov, zakaj računalniška podjetja iščejo nove poti do trdoživih baterij za notesnike in ostale naprave, ki bi istočasno oddajale minimalno količino toplote. Zanimivo pri tem je, da je tehnologija, ki bi lahko zamenjala trenutne litij-ionske baterije, pravzaprav samo nano izvedba istega koncepta. Litij-ionske baterije delujejo na principu razvrstitve mikronskih delcev na tanek film. Podjetja, kot je A123Systems, so pokazala, da je mogoče te delce bolj učinkovito razvrstiti pri velikostih, ki segajo pod sto nanometrov, saj tako baterije zdržijo dlje in proizvajajo manj toplote.

"Poglejte na litij-ionsko tehnologijo kot na množico frnikul znotraj žoge," pravi Joe Adiletta, produktni vodja pri A123. "Manjši delci lahko pridejo do središča žoge hitreje, ker jim ni treba potovati tako daleč. Manjše razdalje pomenijo večjo hitrost in več energije pri enakem litij-ionskem procesu."

Raziskovalci z univerze Paul Sabatier v Franciji so demonstrirali, kako bi lahko tehnologija litij-ionskih nanobaterij delovala v notesnikih in ostalih prenosnih napravah. Delci so razvrščeni na tanek film iz nanopaličic z veliko večjo gostoto kot mikrodelci, ki zahtevajo tudi debelejši film. Rezultat je baterija za notesnik ali dlančnik, ki se polni hitreje in ima daljšo avtonomijo kot klasična litij-ionska baterija. V končni fazi bi lahko z nanobaterijami

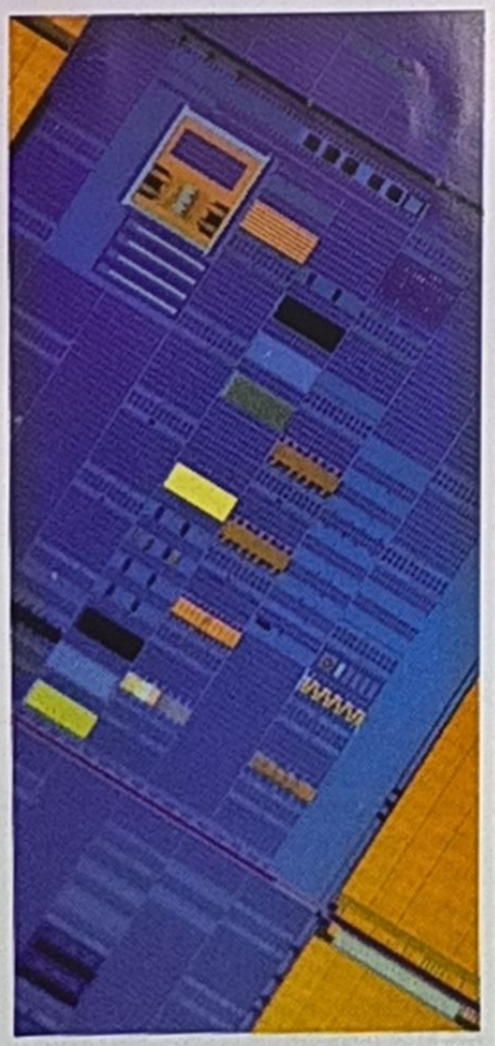


Zasloni NED delujejo tako, da "streljajo" svetlobo skozi ogljikove nanocevi.

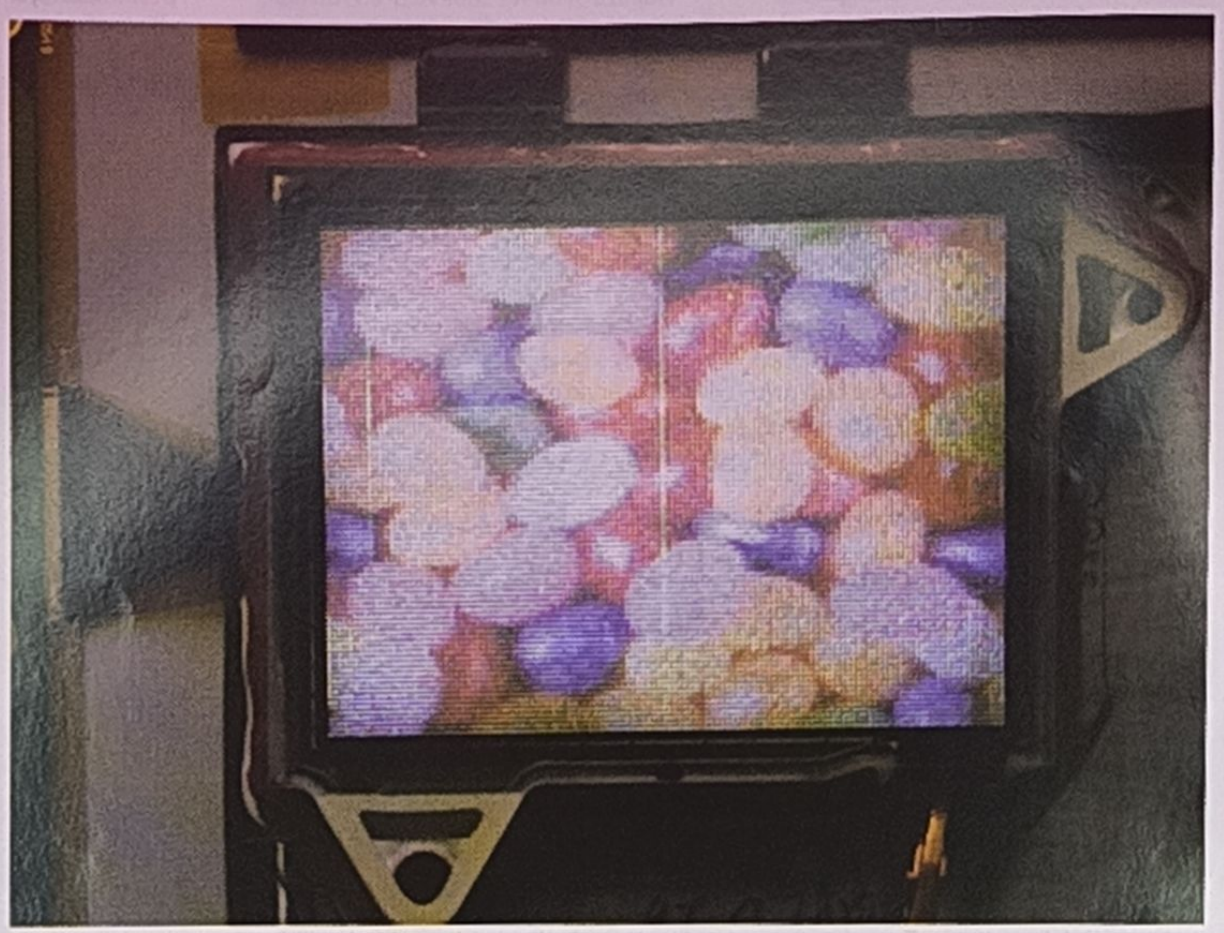
končno imeli notesnike, ki lahko delujejo nekaj dni brez dodatnega napajanja, njihova baterija pa se napolni v samo nekaj minutah.

Nova okna v svet

Visoko-ločljivostni zasloni LCD in plazma postajajo vedno bolj vsakdanji tako v pisarnah kot tudi v dnevnih sobah. Kljub vsemu napredku te tehnologije pa je kvaliteta barv pri starih zaslonih CRT še vedno naprednejša - če ste pri tem pripravljeni pozabiti na njihovo velikost in škodo, ki jo te namizne pošasti povzročajo okolici in našim očem. Motorola je izumila konkurenta tehnologiji LCD, ki sliši na angleško ime "Nano Emissive Display", ki uporablja



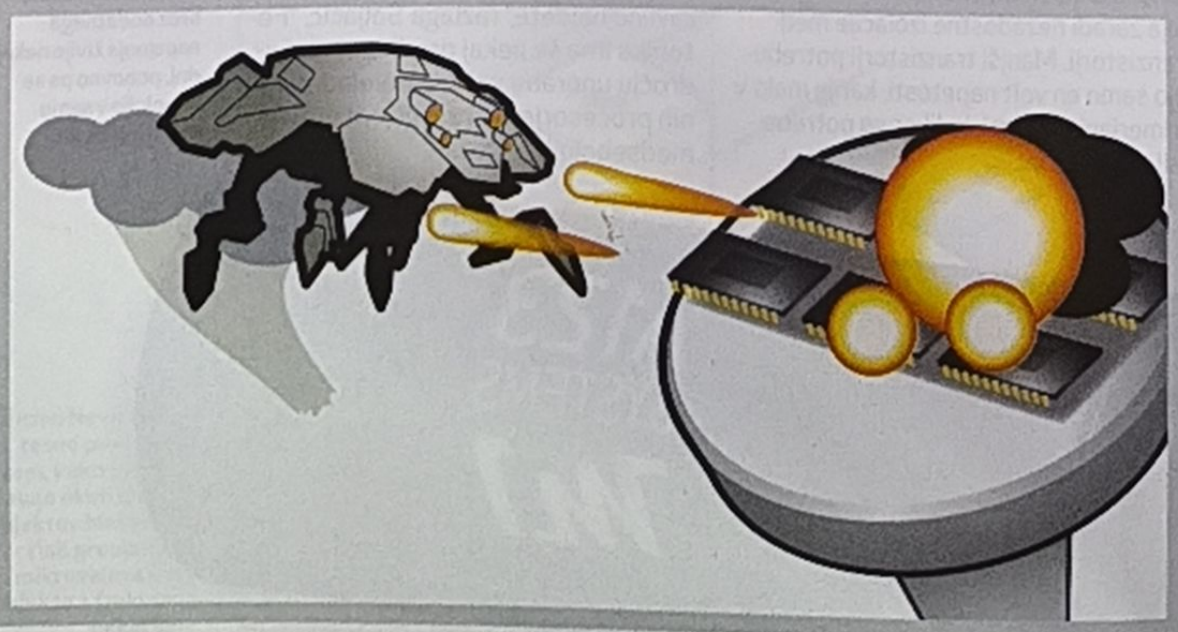
Ta Intelova poskusna rezina na enem čipu združuje ogromno število 45nm tranzistorjev.

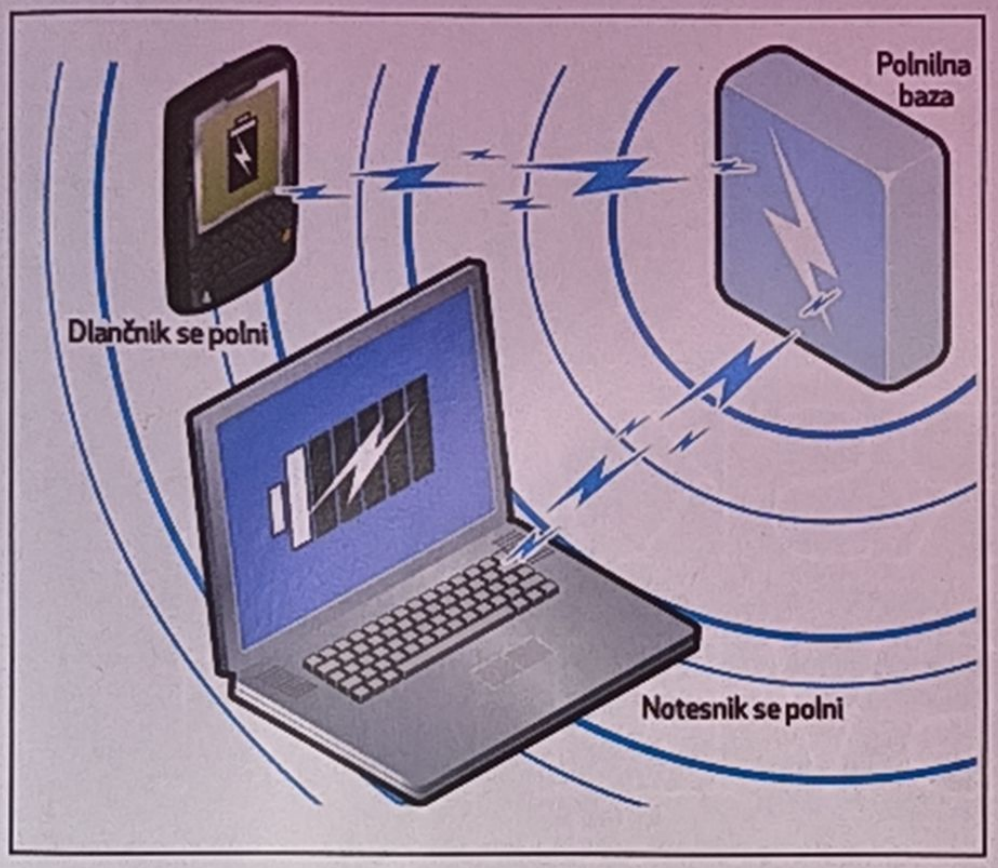


Motorolin zaslon NED uporablja ločene ogljikove nanocevi, ki proizvajajo bolj čiste barve kot tehnologiji LCD in DLP.

Strah pred neznanim in nevidnim

Področje nanotehnologije se pogosto srečuje z enakimi težavami pri prepričevanju skeptikov o svoji vrednosti kot robotika. Pri obeh je na delu nevidna in neznana sila, inovativna in hkrati kompleksna zasnova pa je kriva, da si neinformirani ljudje narobe predstavljajo, kaj področje v resnici prinaša. To je seveda tesno povezano tudi s hollywoodskimi filmi, v katerih roboti uničujejo planete, mikroskopsko majhni elektronski hrošči pa vrtajo luknje v človeška očesa. Končni produkti nanotehnologije in robotike seveda nikoli niso tako strašljivi, saj tako roboti kot nanonaprave vedno delujejo omejeno in le v skladu z natančnim programom, ki so ga vnesli proizvajalci. Dokler ne bo kakšenmu zlobcu uspelo vdreti v Intelov laboratorij, se naučiti izdelati nanoprocesor in nato na njegovi osnovi zgraditi napravo, ki bi počela nemarne stvari - vse to v petih minutah, preden bi ga na tla potolkli 200-kilogramski varnostniki - bodo inovacije v svetu robotike in nanotehnologije prinašale zgolj koristne izdelke, ki nam bodo prihranile veliko časa in denarja. In to ni slabo, kajne?





Levo Nanotehnologija bi nam v prihodnosti lahko prinesla napajalnike, ki bi brezžično napajali vse električne naprave v svoji neposredni bližini.

katodno cevko za vsak piksel (namesto ene same velike cevi in topa starih monitorjev). Glavna prednost je v natančnosti prikaza barv, saj lahko ta tehnologija veliko bolj natančno prikaže temnejše odtenke kot zasloni LCD ("liquid cristal display") ali DLP ("digital light processing"). "Pri zaslonih Nano Emissive Display vsaka ogljikova nanocev vleče elektron skozi polje, dokler ta ne doseže steklene površine," razlaga Jim Jaskie, glavni znanstvenik pri Motoroli. "Zaradi tega zasloni NED nimajo težav pri prikazu gibanja in kontrastu kot LCD, nanocevi pa poskrbijo tudi za zelo globoko rdečo in črno barvo." Ker vsaka nanocev deluje neodvisno od ostalih, je ta zaslon veliko bolj natančen pri prikazovanju akcijskih scen. Zelo opazno je to denimo pri prikazu hokejske tekme, kjer se na trenutnih zaslonih pak pogosto izgubi v morju pikslov, pri zaslonih NED pa mu je veliko laže slediti.

Velik izziv za NED je, da bo spet potreben nov proces proizvodnje. Trenutni proizvajalci zaslonov LCD so začeli pri proizvodnji uporabljati veliko večje osnove za zaslone, pri čemer večje LCD-je ali manjše in cenejše izrežejo iz te osnove. Pri tehnologiji NED bi morale tovarne popolnoma spremeniti svoj način proizvodnje in začeti delati z nanocevmi. Vseeno pa NED ostaja privlačen proces proizvodnje, saj je cenejši, zasloni imajo daljšo življenjsko dobo kot LCD, pa tudi kvaliteta prikazane slike je opazno boljša.

Brezžična energija

Danes stopa brezžična tehnologija po poti čim večje pasovne širine in čim boljše pokritosti za domača omrežja in javne dostopne točke za dostop do omrežja z mobilnimi napravami. V nanotehnologiji ima koncept več opraviti z mikroskopskim prenosom energije. Ideja je, da bi bilo mogoče napolniti žepno napravo, kot je denimo mobilni telefon, zgolj s tem, da bi jo položili na posebno napajalno podlogo, pri tem pa ne bi bilo potrebno priklapljati kakšnih kablov. Še bolj futuristična vizija vključuje napajanje vseh električnih naprav iz neposredne bližine - bazna postaja brezžično pošilja naboj sprejemnikom na napravah v bližini - ali pa celo napajanje celotnih mest s pomočjo oddajnega satelita v vesolju.

Podobno kot tehnologija Wi-Fi, bi brezžična energija uporabljala določene frekvence. Pri Wi-Fi se prek teh frekvenc (v spektru 2,4GHz ali 5GHz) pošiljajo podatki. Pri brezžični energiji pa bi se prenašala sama energija s pomočjo koncepta resonance, ki uporablja usmerjen žarek elektromagnetnega valovanja. Vaš telefon, dlančnik, notesnik, hibridni avtomobil ali pisarna bi sprejemala to energijo od oddajnika na podoben način, kot usmerjevalnik pošlje signal Wi-Fi do kartice v notesniku.

Obstaja še en način razmišljanja o brezžičnem prenosu energije - elektromagnetni nanoimpulzi za napajanje naprav. Oznake RFID (radio-frekvenčna identifikacija), ki se uporabljajo denimo za zaščito pred krajo v trgovinah, ravno tako znajo oddajati podatke, četudi nimajo lastnega vira napajanja. Oddajnik pošlje oznaki RFID signal za prebujanje, ji da energijo, prebere podatke in prekine signal. Oznake RFID se uporabljajo tudi za uvajanje varnosti v poslovnih stavbah. Zaposleni se lahko sprehodi mimo nadzorne točke, njegova identifikacijska kartica pa sama pošlje vse potrebne podatke, ne da bi jo zaposleni moral vzeti iz žepa. Z brezžično energijo bi si lahko kartica in čitalec izmenjala še več podatkov, kot so denimo obvestila o pomembnih elektronskih sporočilih, ki čakajo v nabiralniku, samodejno prilagajanje urnika glede na čas, ko je oseba vstopila v zgradbo ali pa bo mogoč celo prenos dokumentov in ostalih datotek na kartico. Prihodnost bo še zabavna. ¤ PCF

Proizvodnja in preizkušanje

Ena večjih ovir za preboj nanotehnologije - še posebej v računalništvu - je, da morajo podjetja nadgraditi ali celo povsem spremeniti svoje proizvodne obrate. Gre za zelo drago zahtevo, še posebej ko govorimo o sistemih proizvodnje, ki so že zelo uveljavljeni ali zelo specifični. Takšna je denimo izdelava zaslonov LCD, kjer se osnova zaslona oziroma tako imenovani "motherglass" razreže na različno velike dele, ki so primerni za velike monitorje ali majhne mobilne telefone.

Imajo pa nanotranzistorji veliko zelo pomembnih prednosti (nizka poraba energije, hitrejše delovanje in majhne dimenzije), zaradi katerih so nekatera velika podjetja, vključno z Intelom in AMD-jem, že skočila v svet nanoproizvodnje. Besedico "nano" boste kmalu pogosteje slišali v svetu prikazovalnikov, procesorjev, računalniških povezav, baterij in trdih diskov.

Intel veliko vlaga v nanotehnologijo - v Chandlerju v Arizoni gradijo proizvodni obrat za 45nm čipe.

IGRIČARSKA VOJNA SVETOV!

ZAKAJ VAŠ PC ZMAGA

To je moderni spopad bogov. Xbox 360 in PS3 sta že mrtva. PCF na glas prebere njuno osmrtnico

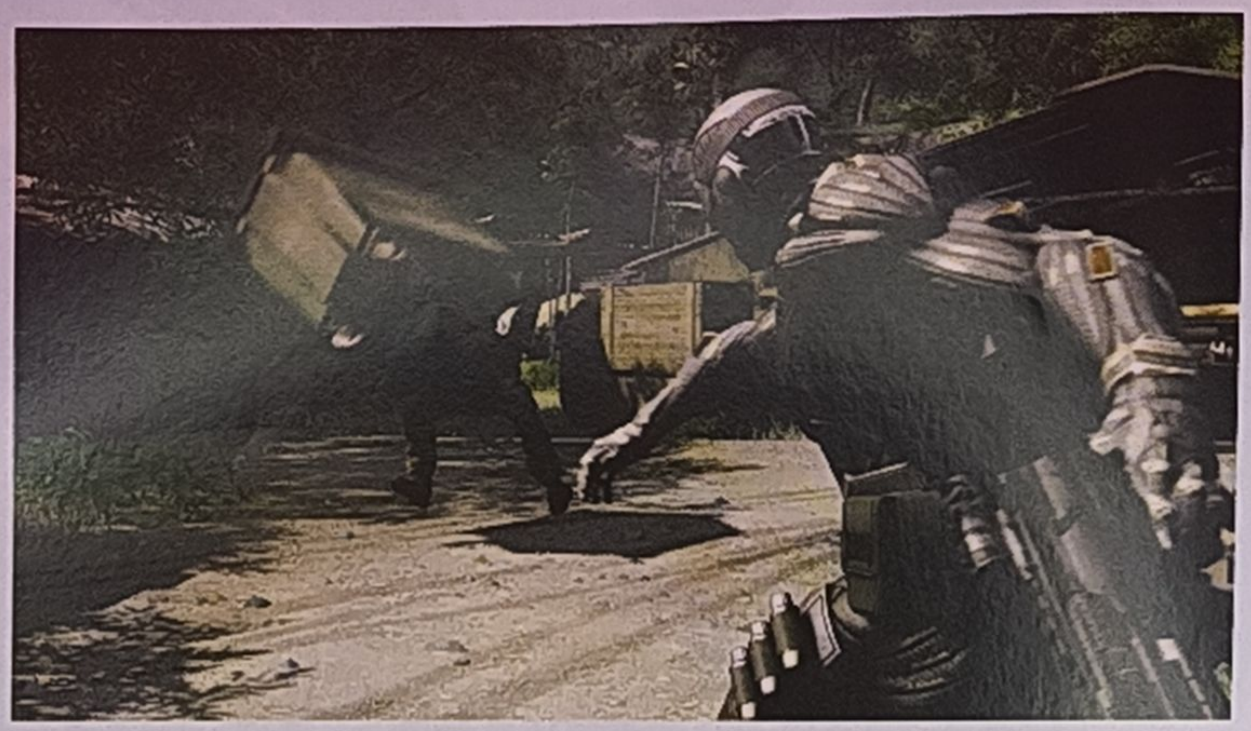
To ni nič novega. Vsaka konzola, ki je bila kdaj izdelana... z morebitno izjemo PSP... se je poskušala delati pomembno - seči onstran izrabljenih pojmov, kot je "naslednja generacija", in s prestola izriniti edini resnično vizionarski igričarski sistem. Tega jim ne zamerimo. To celo pozdravljamo. In sprejmemo izziv. Dosedanji rezultati spopadov pa govorijo sami zase - vsaka izmed tekmic je bila odvržena v koš zgodovine, medtem ko mi še naprej živimo in brcamo: močneje, pogumneje in ambiciozneje kot karadkoli poprej.

Se spomnite NES? Pozabljen abak. Dreamcast? Je kdo resnično maral *Ecco the Dolphin*? PlayStation 2? Ah, lepo vas prosimo. Naših zmag se ne da prešteti. Seveda, novi izzivalci imajo morda nekaj svojih trenutkov v soju luči ob samem začetku, ko so še vroči s proizvodnih linij. Par tednov je lahko celo videti kot da imajo resnične možnosti. Toda na koncu je vedno ravno PC tisti, ki se odcepi od skupine in potegne naprej. Razni tako imenovani Playstationi 3, Xboxi 360 in Nintendi Wii ne bodo nikakršna izjema.

Veste kaj: prostovoljno bomo igrali z zvezanimi rokami. Pozabimo na vsestransko uporabnost: najraznovrstnejša neverjetna orodja, ki vam omogočajo, da na zaslonu uresničite svoje sanje. Ni nam treba niti poudarjati, da je internet, če se skozenj prebijate z igričarskimi nadzornimi napravami, tako drugačen, kot da bi

zašli v neko afriško krajevno skupnosti. S svojimi neskončno raznolikimi in nadgradljivimi sistemi se bomo nasprotniku postavili po robu po njegovih pravilih. Izprašili bomo enega za drugim in dosegli, kar bi naši konzolni igričarski kolegi oklicali za "brezhibno zmago" ali kaj podobno napihnjenega. Ker smo sami zelo plemenite narave, se niti ne bom pretirano šopirili in se bomo zadovoljili že s "skoraj brezhibno" - bahanje je konec koncev tako neprivlačna lastnost...

PROTI... XBOX 360



Zgoraj *Crysis*: **kar stežka ga boste v kratkem našli na kakšnem Wiiju kajne?**

Na veliko Sonyevo razočaranje je 360 še vedno tisti, ki za večino igričarjev simbolizira "naslednjo generacijo". Xbox 360 je sijajen kos opreme. Oblikovanje je prefinjeno, njegova moč navdušujoča. Microsoft se je veliko naučil od izvirnega Xboxa, kar lahko vidite na vsakem koščku novega sistema - od menijev do novega standardiziranega igralnega ploščka, ki je dejansko narejen za človeško roko.

A kaj je v škatli? Pričakovano ne gre za osupljivo novo tehnologijo - tu je precej standardni silicij s procesorjem Intel in grafičnim naborom iz ATI-jeve štalice. Procesor sestavljajo tri jedra, ki tečejo pri 3,2GHz, podpira pa jih ne ravno "da dol padeš" 512MB pomnilnika. Obvlada lahko 500 milijonov poligonov v sekundi in se ponaša z 48 cevovodi z združenimi senčniki senčniki... sistemske specifikacije niso nobena skrivnost.

Hkrati niso posebno pomembne. Slabost konzole je, da gre čas naprej, ona pa ostaja na mestu. Šibkost se nekoliko omili, ker se lahko razvijalci posvetijo le eni različici strojne opreme in jo dodobra izkoristijo; težav raznolikih specifikacij ni. Sleherna igra, ki je bila razvita za 360, se bo obnašala identično na prijateljevi napravi in se ne bo nikoli ozirala kakšno grafično kartico imate ali koliko podatkov lahko premetava vaš procesor. PS2 je recimo leta od vrhunske opreme, a igre, kot sta *God of War 2* in zadnji *Final Fantasy*, z odličnim oblikovalskim slogom in popolnim poznavanjem naprave to v dobršni meri nadoknadijo. Razvijalski mogotci za PC imajo na drugi strani razkošje, da lahko vedno postrežejo "naslednjo veliko stran" - čeprav razkošje velikokrat postane tudi nekakšna prisila. Stvaritev igre kot je *Dead Rising* za PC, kjer bi večino dialoga pustili le v surovem tekstu, v današnjih časih enostavno ni več tolerirana.

Ključno vprašanje je, ali lahko PC obvlada igre za 360 in obratno. Stroški, povezani s sodobnim igričarsko razvijalskim poslom, so tako fenomenalno visoki, da založniki nad idejo, da bi vsa jajca nosili v eni košari, niso navdušeni. Karkoli ni zgrajeno specifično za 360 - ali Wii ali PS3 - bo vržkone predelano tudi za druge sisteme. *Tomb Raider*, *Rainbow Six*, *Hitman: Blood Money*, *Test Drive Unlimited*, *Assassin's Creed*... če se igre spomnite, je bržkone predelana. Dejstvo, da ogromno razvijalcev za Xbox izhaja iz vrst nekdanjih ali sedanjih razvijalskih hiš za PC (v nasprotju s PS3 in Wii, ki se osredotočata na japonske ustvarjalce) ravno tako ne škodi.

Primeri nepredelanih iger so primarno rezultat poslovnih odločitev. Predelava ni enostavna zadeva - samo pomislite na vse katastrofe. Vraga, poglejte kar prvi *Halo*. Kljub temu še vedno videvamo dovolj skokov čez mejo, kot recimo Capcomov z *Lost Planet*. Najbolj aktualna je trenutno Epicova napoved, da lahko končno pričakujemo *Gears of War*. Na PS3? Težka bo.

Kaj pa obratna pot? Še ena težka. Naslednji velik skok v igričarstvu na PC-jih je DirectX 10, in ker gre za Microsoftovo tehnologijo, se lahko Wii in PS3 kar obrišeta pod nosom. A lahko se tudi 360. Njegove grafične mišice so enostavno

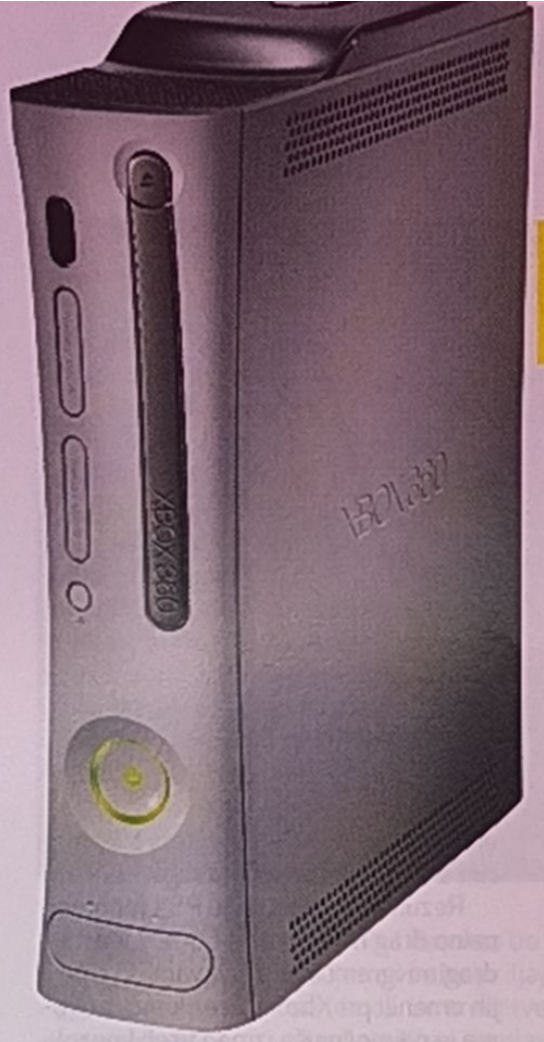
"RAZVIJALCI LAHKO DO KONCA IZKORISTIJO ENO RAZLIČICO OPREME"

360 EKOSISTEM

360 je bila prva konzola naslednje generacije, ki je sprejela internet... čeravno le do določene mere. Z njo ne morete brskati po spletu, klepetanje je omejeno na preostale uporabnike 360/*Windows Live Messenger* in Microsoft z železno pestjo določa, kaj si lahko izmenjujete. Če si želite nove igre na PC-ju, so tu Steam, FilePlanet, EA Link... Pri 360 imate Microsoft, Microsoft in več Microsofta. Kljub izrazu "mikroplačila", imajo cene prenosov prek storitve navado, da so vse prej kot mikro - in če vam niso všeč, nimate nikakršne alternative. Zahvaljujoč regionalnim omejitvam pri stvareh, kot so videi ali celo brezplačne vsebine, se pogosto zgodi, da ne morete plačati, četudi si to srčno želite.

Najbolj moteča "dajatev" je strošek za igranje večigralskih iger: osupljivih 50 in več evrov letno. Na PC-ju je ta radost brezplačna (razen MMO, pri čemer je prva, ki se je pojavila na Xboxu - *Phantasy Star Online* - ravno tako imela še ločeno mesečno naročnino). Isto velja za različice za Windows (Games For Windows Live). Proti ostalim PC-jašem se lahko še vedno pomerite zastonj, a če se boste želeli pridružiti medplatformnim zabavam v igrah, kot je *Shadowrun*, ki ponuja boj PC-ja proti Xboxu in možnost, da ignorantskim množicam pokažete kaj zmore miš, ravno tako pripravite tistih nekaj 10€. Svetla stran: če si lastite eno različico (PC ali 360), Microsoft drugo navrže zastonj.

Zgoraj Xbox Live: **Je zabaven, a, kot se za Microsoft spodobi, tudi daleč od brezplačnega, dragi narod.**



Desno **Zdi se, da ima Microsoft precejšnjo prednost pred tekmeci, saj si je zgodaj priboril precej zvesto množico uporabnikov, ki Xbox 360 zagotavljajo svetlo prihodnost.**

prestare za izziv - tako paradne igre, kot je *Crysis*, ostajajo na planetu PC.

Vodstvo CryTek naše izjave precej dobro podpre z besedami, kot "konzole naslednje generacije, Xbox360 in PS3, ne ponujajo dovolj moči," da bi zmogle stopnje kvalitete, kakršno potrebujejo. Res je, podobno bi lahko rekli za večino PC-jev v tem trenutku, a počakajte leto ali dve in Xbox 360 bo deloval ravno tako ubožno, kot je izvirni Xbox ob koncu svojega obdobja.

Morda najpomembnejši tehnološki skok med obema Xboxoma je premik na visoko ločljivost. Tu ni vprašanja - gre za razliko očitno kot dan in noč, celo do te mere, da bi se ob pogledu na naslov za običajni Xbox najraje kar zjokali od žalosti. Kar v primerjavi z igrami za PC ne velja ravno. Visoka ločljivost po standardih Xboxa - v smislu stopnje, ki jo mora doseči vsaka certificirana igra - je 720p. To je v bistvu le oznaka za ločljivost 1.280x720; le stežka nekaj posebnega za sodobne grafične kartice za PC.

360 smo torej premagali na področju tehnologije, ločljivosti, iger - tako po številu razpoložljivih kot ekskluziv. Kaj še ostane? Najbolj očitno cena. Res je, da lahko PC vedno nadgradite, a takšno početje ni poceni. Core 2 Duo lahko stane vse od okoli 150€ do prek 1000€, medtem ko se dobre grafične kartice s podporo standardu DirectX10 začnejo pri okoli 450€. V kontrast temu Xbox 360 stane nekaj čez 500€.

A celotna slika spet ni tako preprosta. Da boste dejansko lahko dobro igrali večino iger za Xbox, potrebujete HDTV - in za dobrega k znesku dodajte kakih 1500€. In to še ni vse. Da bi ostali v sami PC-špici, vas lahko stane premoženje, a po tem ni nikakršne nuje. Ko čas teče, boste morda morali malo znižati grafične podrobnosti ali se odločiti za nekoliko nižjo ločljivost, a to je precej majhna kazen za leta zabave.

Če si iger ravno ne želite takoj zdaj, naj tukaj dodajmo še, da so igre za PC tudi precej prej deležne cenovnega znižanja kot konzolne sestrice, saj se na policah hitreje menjajo. Na svoji strani imamo toliko podjetij in zvrsti, da si trgovci enostavno ne upajo privoščiti utrujanja s starimi stvarmi. Vsaj običajno. Pozabimo na vražji *Halo 2*...

Zmagovalec: PC, seveda.

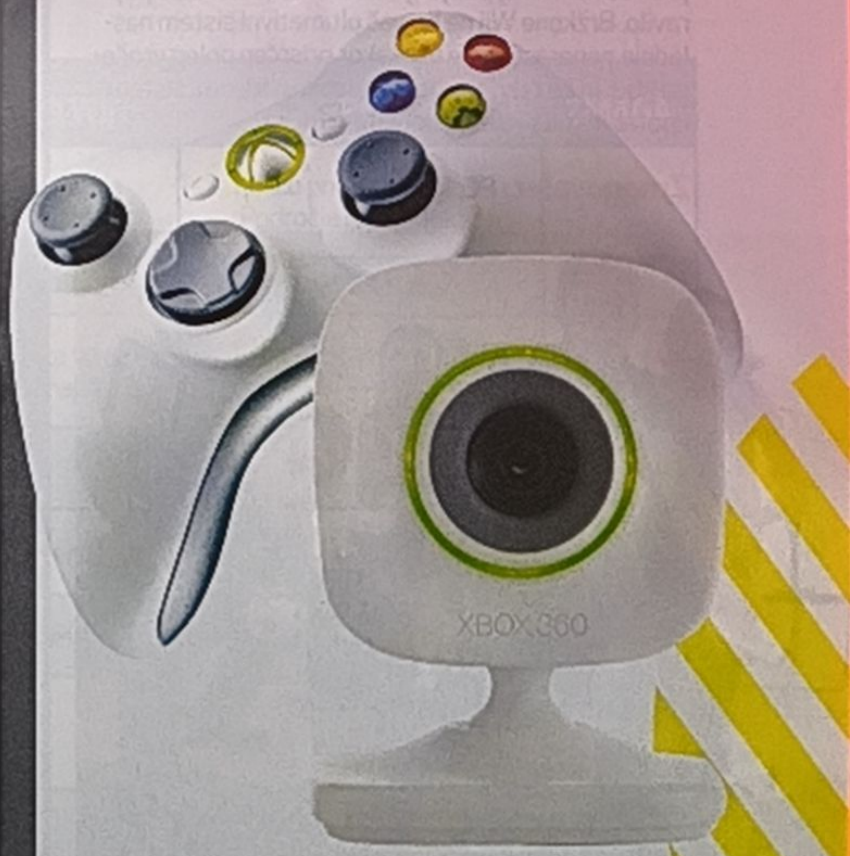
NADZORNI SISTEM IN DODATNA OPREMA

Plošček 360 je ekstremno dober kos inženirstva z enim sladkim bonusom - vključite ga v PC in takoj bo brezhibno deloval. Ne le da deluje, je uradna nadzorna naprava za "Games For Windows", zaradi česar lahko mirno pozabite na kakršnekoli muke z nastavitvami.

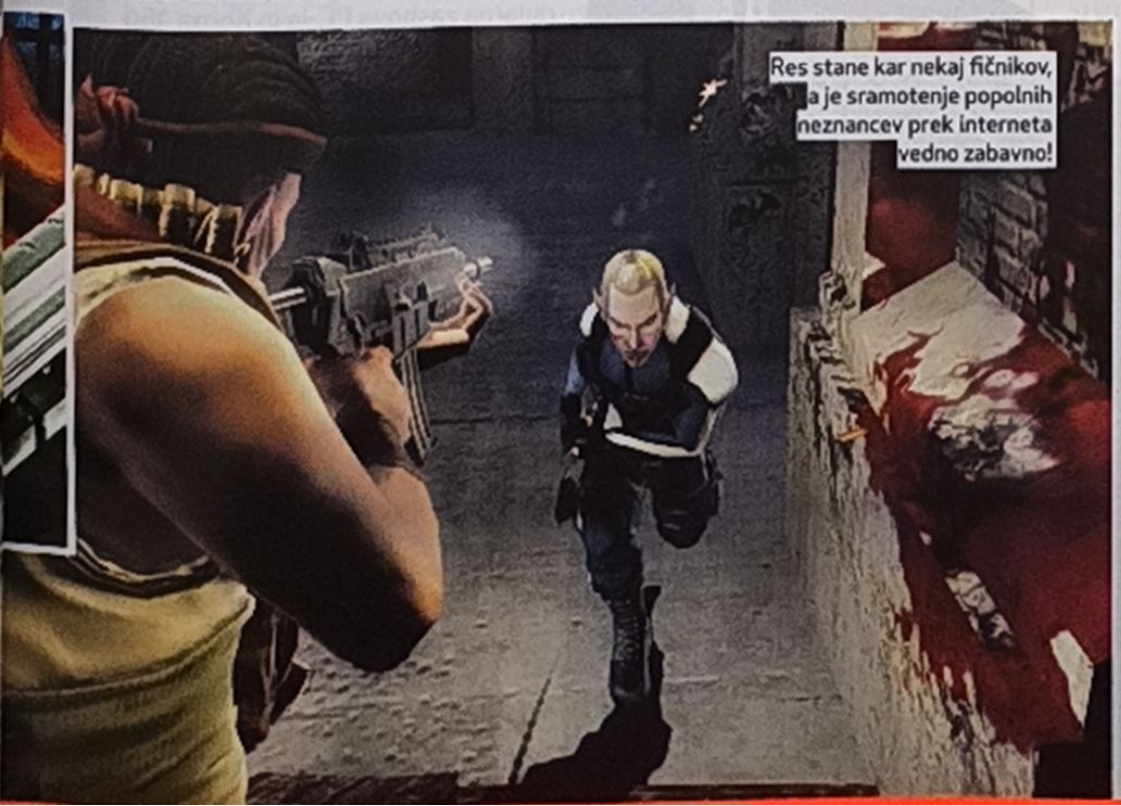
Kar zadeva bolj tehnološki pogled - plošček je opremljen s povratnim tresenjem, analognimi gobicami in digitalnimi gumbi ter je z zlahka dostopnimi tipkami zelo udoben. Edina resnična slabost je, da sta tako analogna gobica kot digitalni križec precej šibka na področju natančnosti - kot vam bo povedal vsakdo, ki je prek Xbox Live Arcade igral *Street Fighter II*. Težavo lahko rešite z izvijačem in nekaj brusnega papirja, a kdo si želi tega? Na voljo je tudi brezžična izvedba. V obeh primerih lahko vklopite slušalke z mikrofonom za živo komunikacijo, a bolje jo boste odnesli, če robustnejšo različico vtaknete neposredno v zvočno kartico.

Običajni plošček stane malo manj od 40€, brezžična različica okoli 50€ - nekoliko dražje od generičnih igralnih ploščkov, a nedvomno tudi kakovostnejše. Za nearkadne igre, kot je letalska simulacija, boste seveda še vedno potrebovali igralno palico, pri streljanju in strategijah pa nič ne premaga digitalne miši.

Edina ostala uradna dostopna oprema je trenutno Live Vision Cam - povsem običajna tehnologija spletne kamere. Podobno kot EyeToy za PS2, gre za precej šibko zadevico z nizko ločljivostjo in zelo omejenimi aplikacijami. A delovala bo v Visti, če si jo resnično, resnično želite.

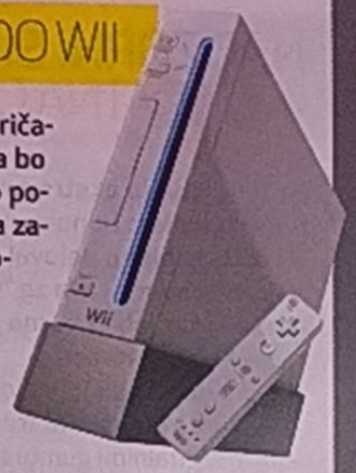


Zgoraj **Ne boste nas slišali, da bi se pritoževali nad kvaliteto ploščka Xbox 360 ali opreme. Tomaž in Gregor jo obožujeta.**



Res stane kar nekaj fičnikov, a je sramotenje popolnih neznancev prek interneta vedno zabavno!

PROTI... NINTENDO WII



Nihče ni pričakoval, da bo Wii tako popolnoma zasvojil domišljijo celotnega sveta; najmanj pa Nintendo. Tehnično gledano ni kaj veliko več kot Gamecube z nekaj dodanimi malenkostmi ob straneh. Videti je kot igrača. Igra se kot igrača. In je sijajno zabaven - skorajda bolj kot bi smel biti.

Velika razlikovalna in prodajna prednost Wii je njegov nadzorni sistem; z Bluetoooth opremljen senzorski križanec med daljincem in palico pričara povsem samosvojo igričarsko izkušnjo. Malo tresenja, ko zadenete navidezno žogo. Zvok puščice, ko se pripravljate na strel. Stvari, ki bi jih konkurenca lahko kopirala v trenutku, a jih ne. Nintendo že leta ni glavni igralec v dnevnih sobah, a njegov ugled izdelovalca odličnih iger je trden kot še nikoli. Ker je edini izmed Velikih Treh "naslednjo generacijo" razumel kot nujo po nečem novem in pogumnem, si zasluži uspeh.

In vendar je tole precej cenen sistem. Sicer ne gre ravno za oslička z enim samim trikom, a vseeno je le čarodej, ki lahko potegne zajca iz klobuka na več načinov. Brez visoke ločjivosti (brskanje po internetu brez te je muka), trdega diska, večje količine pomnilnika ali sodobnega procesorja ne morete pričakovati, da boste priča tehnološkim čudesom. In kot je veliko lastnikov že opazilo - nabor iger je precej omejen, čeprav se kar nekaj podjetij trudi, da bi to še letos popravilo. Bržkone Wii ne bo vaš ultimativni sistem naslednje generacije, a je vsekakor prisrčen poleg vročega 360. In če tako res hočete, lahko nadzorni sistem uporabite na svojem čudovitem PC-ju.

Zmagovalec: PC, kakopak.

Zgoraj **Ljubimo fotografije, ki prikazujejo igričarski stil življenja – takoj se počutimo mlado in ambicozno. Igre! Hura!**

PROTI... SONY PS3

V tej fazi je še nekoliko zgodaj za napovedi, kako bo PS3 šlo na dolgi rok, a trenutno znaki niso najboljši. Nintendova taktika je bila, da bo z Wii vso tehnologijo usmeril v ustvarjanje povsem novega načina interakcije v igrah. Microsoft je sledil poti nadgradnje, popeljal Xbox do sodobnih standardov ter poskušal svoj vpliv izkoristiti za čim več ekskluziv. In Sony... Sony je zmetal vso tehnologijo, do katere se je lahko dokopal, v en resnično velik in drag top, s katerim strelja naravnost na trg.

Rezultat tega je, da je PS3 fenomenalno drag nakup: okoli 600€ z vsemi dragimi igrami in predelavami, ki smo jih omenili pri Xboxu. Brez kančka dvoma je najmočnejša izmed vseh konzol naprodaj, a bodimo pošteni - tega glede na razpoložljive igre ne bi vedeli. Prvi naslov *Resistance: Fall of Man* je lep, a ga Epicov *Gears of War* na 360 prekaša, medtem pa *Motorstorm* recimo manjka osupljivost največjih, kot je *Project Gotham Racing*. (Silno nerodno za Sony je, da so bile slike iz *PGR* - ekskluzive za Xbox - celo uporabljene pri oglaševanju konzole PS3).

Za svoj denar dobite napravo, zasnovano okoli procesorja IBM Cell, ki omoča deljenje katerekoli naloge med več procesorjev. Zaradi tega je PS3 neverjeten računski stroj in igričarski ekvivalent pianista, ki lahko igra z rokami, zvezanimi za hrbtom. A trenutno nimate veliko priložnosti, da bi to videli v praksi. Mešanica dobrega Microsoftovega štarta, Sonyevih arogantnih pričakovanj, da bo ves svet hitel razvijati zanje, ter že omenjene nuje po čim bolj razpršenem tveganju ob izdaji iger, zaradi česar sedaj tudi nekdaj Sony ekskluzive srečujemo na drugih vrtovih, je naredila svoje. Pravzaprav se nasploh zdi, da so ekskluzive počasi stvar preteklosti - že zdaj imajo nevidno pripono "za nekaj časa".

PS3 vseeno ima nekaj skritih adutov. Še vedno je tu nekaj ekskluziv kot sta *Heavenly Sword* in *Lair*, pa tudi prihajajoča 3D socialna raziskovalna storitev Home (na PC lahko približen vtis, kako bo delovala, dobite v *Second Life* ali pri Steamovi tekmici AWOMO). Njegova moč mu daje možnost, da se poskusi še v novih področjih, kot je recimo zadeva Folding@Home. Pri tem lahko vaš PS3, medtem ko ne igrate, pomaga iskati zdravilo za raka - ali opravlja kakšno drugo nalogo, morebiti za nagrade. Seveda lahko to delate tudi s PC-jem in pri tem še izberete katerikoli projekt, ne le tistega s Sonyjevim blagoslovom.

Večpredstavnost ponuja še eno prodajno prednost. Vsak PS3 ima vgrajen predvajalnik Blu-ray, s čimer imate dostop do najnovejših filmov v visoki ločljivosti. Xbox 360 dobite le z navadnim predvajalnikom DVD-jev, ravno tako večino PC-jev. Kvaliteta filmov Blu-ray je brezhibna, a ne pozabite, da format še vedno bije bitko na tržišču z enako fantastičnim HD-DVD. Bolj modularna zasnova PC-ja in Xboxa 360 pomeni, da lahko še malo počakate in enostavno dokupite zmagovalca; če kupite PS3, lahko le molite, da bo prevladal Blu-ray. Morda bo, a Sony na tem področju nima ravno najbolj odmevnih uspehov. Se spomnite Betamaxa? Vraga, se UMD-ja? Če se bo kdorkoli opekel, se bodo zgodnji (pre)zagreteži.

Zanimiva lastnost PS3 je, da je bolj odprt kot Xbox 360. Na njem lahko poganjate Linux - seveda s

"SONY JE ZMETAL VSO TEHNOLOGIJO V EN VELIK IN DRAG TOP"

Levo **Sonyeva oglena naslednja generacija se je spravila na prevelike fante...**

Sonyevo privolitvijo - in razmišljajo, da bi dodali vsebine, ki jih bodo ustvarjali uporabniki. Microsoftov odgovor na to je XNA, način pisanja iger na PC-ju, ki prek ločenega omrežja "Creator network" omogoča precej enostavno kopiranje naslovov v svet 360. Kakopak lahko Linux poganjate tudi na svojem PC-ju in programirate karkoli in kakorkoli želite, tako da nobena izmed naštetih potez Sonyu ne prinaša prednosti v spopadu s čudovitim, svobodnim svetom PC-jev.

Ko pridemo do igralnega ploščka, ugotovimo, da je Sony na tem področju s ploščkom Sixaxis (šest osi) šibek. Nudi nekaj osnovnega sledenja gibanju, a ne seže niti do gležnjev Wii. Prav tako mu manjka učinek tresenja, kar se ne sliši ravno hudo... dokler ne igraš iger brez njega. Obstaja možnost, da bomo konec leta dobili izboljšano različico, a trenutno je Sony brez dvoma na zadnjem mestu, ko gre za interaktivnost. Presenetljivo po odličnem predhodnem DualShock. Kljub svojim težavam PS3 ostaja črni žrebec treh konzol... in hkrati trpi za isto kugo kot 360. Sčasoma bo zastaral in ker podjetja vse bolj ciljajo na igre za več sistemov, bo omejitve tako ali tako postavljala šibkejša platforma. Dejstvo je, da še čakamo na igro, ki bi nas resnično osupnila s prikazom, kakšna je dejanska surova moč PS3. Ob medsebojni primerjavi različic iger na več sistemih pa moramo nasploh reči, da velikih razlik ni, pogosto ima 360 celo rahlo prednost. Tudi kadar je PS3 močnejši, gre le za nekoliko boljšo ostrino tekstur, kvaliteto osvetljevanja ali malce večje število slik v sekundi - razlika še zdaleč ni takšna, da bi govorili o dnevu in noči.

PS3 obupno potrebuje resnično ubijalsko igro, ki bi prikazala vse njegove odlike. Tukaj in zdaj namreč deluje kot predraga škatla, ki je videti kot žar Georgea Foremana.

Zmagovalec: PC, jasno.

Zgoraj **Če je strel v zatilje vaše veselje, dragi oboževalci PS3 - *S.T.A.L.K.E.R.* je ekskluziva za PC.**

VELIKA VPRAŠANJA KDO JE PO VSEM TEM TOLČENJU PO PRSIH PRAVI ZMAGOVALEC?

	XBOX 360	SONY PS3	NINTENDO WII	PC	ZMAGA
Koliko prostora ima na trdem disku?	Med 0 in 20GB pri prvih modelih in 120GB pri novi različici Ultra	60GB je standardni trdi disk	Se raje poslužuje pomnilniških kartic	Koliko prostora rabite? Področje RAID? Tukaj!	PC
Ljuba mu ločljivost	720p	1080p	480p	Izberite si jo	PC
Koliko iger je zanj?	Amazon naniza 218 novih in kmalu prihajajočih	Amazon naniza 80 novih in kmalu prihajajočih	Amazon naniza 97 novih in kmalu prihajajočih	Preveč, da bi se jih dalo prešteti celo z najboljšim sistemom (PC-jem)	PC
Koliko me bodo stale igre?	Okoli 60-70€	Okoli 60-70€	Okoli 60€	Običajno vse od 0 do pribl. 50€	PC
Kaj je glavni upravljavec?	Digitalni/analogni plošček z učinki tresenja	Digitalni/analogni plošček	Nunčak Nintendo Wii	Bolj ali manj karkoli si želite	PC
Kdo stoji za procesorjem?	Intel Xenon	IBM Cell	PowerPC	Kdorkoli želite	PC
Kdo skrbi za grafične mišice?	ATI	nVidia	ATI	Ne le izbira med obema, ampak tudi med novejšimi, zmogljivejšimi karticami	PC
Kako združljiv je sistem s starejšimi igrami?	Omejeno na izbrane izvirne naslove	Precej dobro – Sony je res izumitelj te ideologije	Popolnoma za Gamecube, a stare igre morate ponovno kupiti	Z malo dela in poigravanja lahko usposobite prav vse	PC
Za koliko si ga lahko omislim?	Okoli 420€	Okoli 630€	Okoli 270€	Koliko ste pripravljeni dati?	PC

Priročnik za internetne prevare

Izbira besed je drugačna, a je trik vedno isti. Tokrat vas bomo popeljali na krajše potovanje, na katerem boste spoznali, kako lahko slabi fantje ukradejo vaše zaupanje in denar. Pridite z nami, ne bo bolelo, obljubimo

Internet je iz vsakega uporabnika neredil potencialno žrtev zločina. A se tokrat ne bomo ubadali z žrtvami, temveč s kriminalci, in si ogledali, kako ti delujejo in kaj bi sploh radi pridobili z vsakim korakom, ki ga naredijo. S tem vam ne bomo pokazali, kako bi lahko začeli voditi lastno umazano igro, temveč vam bomo razkrili, kako lahko prepoznate znake najbolj običajnih prevar, ne glede na slog besedila, s katerimi bi vas radi prevaranti prepričali, da na široko odprete denarnico zanje in si uničite prihodnost. Ostanite varni, bodite pametni in ne pozabite: če zveni predobro, da bi bilo res - "obrni se in steci proč, kar zmorejo podplati!"

Začnimo s kratkim kvizom, ki bo čisto enostavna vaja. Ena od naslednjih trditev drži, dve pa ne: poštenjaka ne moreš prevarati, samo idioti padajo na prevare in brezplačno kosilo ne obstaja. Katera od teh ne drži?

Nekateri ste gotovo uganili pravo - nobena trditev ne drži. Pa menda niste pričakovali, da bomo pošteni, ko smo vam pa že na začetku povedali, da bomo tokrat govorili o lažeh? Ne glede na to, kako briljantna je ideja, kako enostavno logično zveni matematika, vse prevare se zanašajo na to, da vam povedo eno, dejansko stanje je pa precej drugačno. A kot velja za vse laži, se v vseh najbolj uspešnih nategih skriva kanček resnice.

Oglejmo si torej prvo, najbolj znano izjavo. Res je, da se večina prevarantov zanaša na pohlep svoje tarče - na žrtvino upanje na osebno pridobitev, seveda na tuj račun. Znana prevara, ki se je poslužujejo žeparji, je na primer uporaba gorčice - malo je "po nesreči" spravijo na hrbet žrtve, ki potem ostane brez denarnice, ko se tat ponudi, da ji bo očistil suknjič. Še ena prevara, ki so jo tatovi na veliko uporabljali v tujini, je bila, da so nič hudega slutečo žrtev prepričali, da je dvignila večje količine denarja z banke, ki naj bi bil ponarejen, v zmotnem prepričanju, da so tatovi policisti, ki bi radi nepoštene bančne uslužbence, ki izdajajo ponarejene bankovce, predali roki pravice. Naslednja stvar, ki se je žrtev zave, je, da je ostala brez denarja. Kaj pa druga trditev? Ta v bistvu izvira iz našega lastnega strahu, ker bi radi skrili dejstvo, da lahko na slab dan kdorkoli med nami nasede prevari, še posebej, če je prevarant profesionalen lažnivec.

Kar zadeva tretjo trditev pa... da, dejansko obstaja brezplačno kosilo. Metaforično ali ne, včasih se nam brez vsakega tehtnega razloga do-

gajajo fine stvari. Resda se ne dogajajo precej redko, a vseeno so dovolj pogoste, da nam dajo upanje, da bo pa danes mogoče naš srečen dan. Zdaj se prav gotovo sprašujete, kakšno zvezo ima vse povedano z umetnostjo prevar prek interneta. Odgovor je precej enostaven. Računalniki so ponudili novo areno za takšne nasilneže, ljudje, skriti za zasloni, pa imajo še vedno vse pomanjkljivosti, zato so tudi podvrženi vsem starim trikom in verjamejo vsem istim resnicam, lažem, predsodkom in dvomom, ki jih prevaranti s pridom izkoriščajo.

Nigerijski zapornik

Pa poglejmo, če se vam zdi naslednja zgodba znana. Obstaja izjemno bogat stric, ki je trenutno v zaporu v Španiji. Njegovi prijatelji bi ga radi spravili iz zapora, za kar potrebujejo denar, ki ga seveda nimajo. A ne skrbite, omenjeni zapornik je nesramno bogat. Ko bo prišel iz zapora, bo pošteno nagradil vse, ki so mu pomagali... a če njegovi rablji odkrijejo, kaj naklepa, bo igre konec.

Tako je. Zamenjajte državo in bogataša, pa dobite prevaro 4-1-9 - nigerijsko prevaro po domače, ali prevaro s predujmom, če želite bolj tehnični izraz. Izvirna različica je ena najbolj znanih prevar v zgodovini, ki se je začela s španskim zapornikom, sega pa kar v daljnje leto 1588.

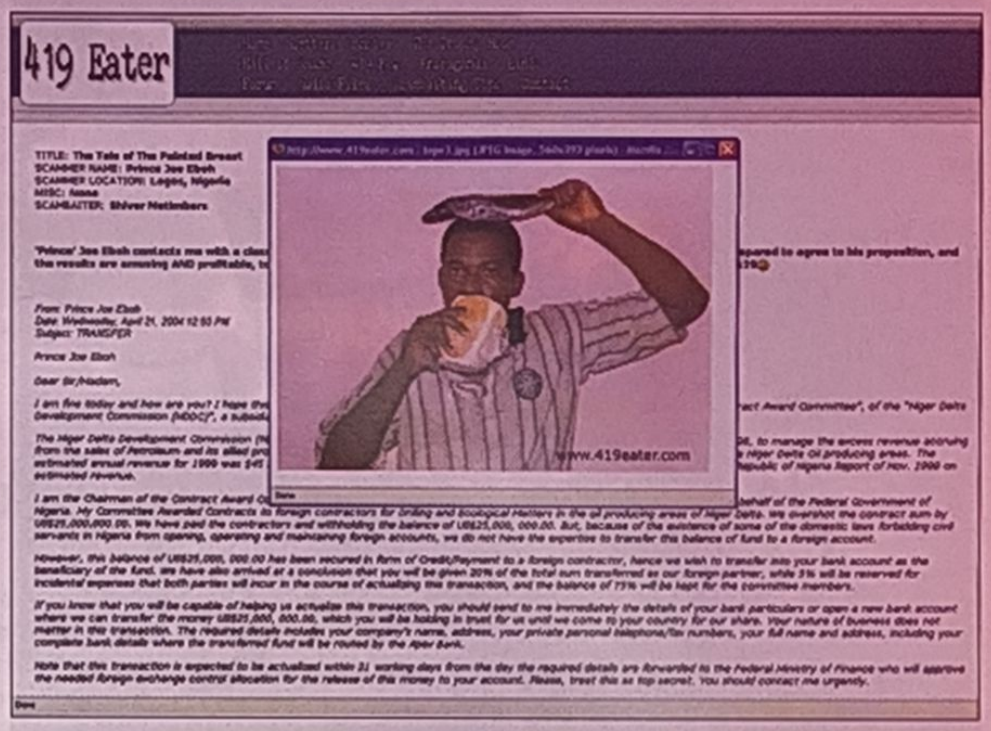
Ne glede na uporabljeno ime pa dolgoživost prevare ni naključna. Izvajajo jo ekipe in posamezniki, lahko pa se uporabi za dobivanje denarja v kratkem času ali pa se vleče mesece, odvisno od samega razpleta "zgodbe". Eden najbolj znanih primerov, The Drake (v katerem so žrtve nasedle kampanji za iskanje izmišljenega, domnevno nelegalno zaplenjenega bogastva pirata Sira Francisa Drakea), je trajala več desetletij in je uspešno zamenjala celo prevaranta, preden je bila odkrita in preprečena. Pri enostavnejših izvedbah prevare bo prevarant preprosto izginil, kakor hitro bo unovčen prvi ček, čeprav večinoma zahtevajo še več denarja. Ravno zaradi tega je ta vrsta prevar idealna za pošteno avtopsijo. Kot večina internetnih rutin gre za "hitro prevaro" - hiter udarec in pobeg s kraja zločina, ki zahteva minimalne priprave in v najboljšem primeru tudi minimalen zaslužek. Drug način za izvedbo takšne prevare, ki traja dalj časa in je bila poveličevana v filmih, kot sta *The Sting* in *Matchstick Men*, pa je veliko kompleksnejši, tveganje je znatno večje, a je tudi "nagrada" temu primerno visoka.

Prevara v petih korakih

V najenostavnejši obliki kratkoročna prevara vključuje prevaranta, ki izusti primerno laž, in žrtev, ki prevarantu da denar. Celoten proces je nekoliko daljši:

1 Ustvarite motivacijo. To je korenček, ki ga prevarant potisne žrtvi pod nos, torej velikanski kup denarja, ki v Nigeriji samo čaka, da ga nekdo vzame.

2 Ponudba. Običajno v kombinaciji z motivacijo. To je korak v katerem vam prevarant predstavi svojo zgodbo. Pri nigerijski prevari zgodba običajno govori o pomembnem članu vlade, ki je v zaporu, svojem sekretarju/sorodniku pa je zaupal, da naj njegov denar spravijo iz države na varno.



Desno Nigerijska prevara se zanaša na predujme, domnevni povprečni znesek dobička pa je okoli lepih 50.000€.

Dejstvo

Prazna ali neumna neželena e-sporočila se pošiljajo za iskanje računov - pošiljatelji vidijo, kateri e-naslovi so zavrnjeni in na katerih pošta dejansko pristane. Sporočila z "okuženimi" slikami se uporabljajo za preverjanje, kateri naslovi so aktivni in jih uporabniki dejansko preverjajo (torej tisti, ki nimajo filtrov za spam). Seznami dejansko aktivnih e-naslovov se prodajajo za veliko več denarja kot kakšni splošni seznami.

Hekanje v človeške možgane

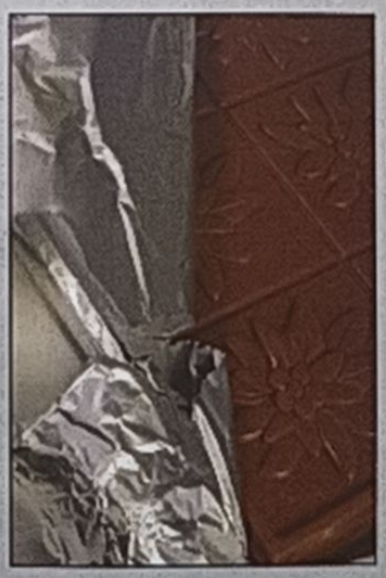
Tihotapljenje z umetnostjo socialnega inženiringa

Socialni inženiring je precej širok pojem, ki zajema kar nekaj disciplin, a prav vse izkoriščajo osnovno psihologijo za pridobivanje informacij. Na tako imenovani phishing boste najpogosteje naleteli - vse, kar bo lažna banka/eBay/PayPal v e-sporočilu od vas zahteval, je, da potrdite svoje podatke, ki jih seveda "potrdite" na prevarantovi spletni strani.

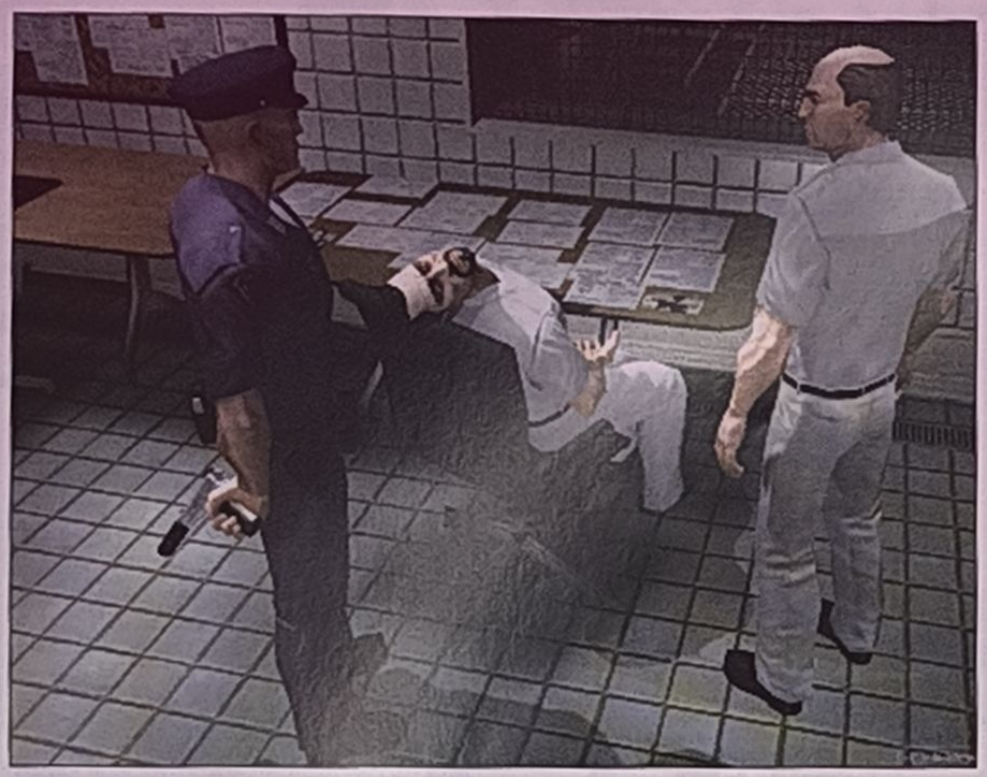
Pretveza je neposredna inačica tega početja. Prevaranti na primer pokličejo računovodski oddelek določenega podjetja in prosijo za informacije ali se predstavijo kot predstavniki tehnične pomoči in prosijo za gesla. V določenih primerih je celo še enostavneje - testi so pokazali, da so ljudje pripravljeni povedati svoje geslo za tablico cenene čokolade ali lepo penkalo.

Veliko vodorov se zgodi tudi zaradi preveč vestnih administratorjev, ki so zadolženi za varnost. Vztrajanje pri pogostem zamenjevanju gesel ali na kombinacijah številk in črk v geslih pogosto pusti precejšnjo luknjo v sistemu, kakor hitro čistilka, sodelavec ali mimoidoči na računalniku zagleda prilepljen listek z navodili.

V neposredni komunikaciji je "hladno branje" eden najpomembnejših trikov, ki ga uporabljajo prevaranti, in je tudi glavna metoda, ki jo izkoriščajo "jasnovidci" (ti so ena najstarejših oblik prevarantov), ko se pretvarjajo, da berejo misli ali komunicirajo z mrtvimi. Če povemo na kratko, gre za specifičen način zastavljanja vprašanj in odgovarjanja nanje, da vse zveni, kot da so odgovor že tako ali tako poznali, žrtev pa se sploh ne zave, da sama zapolnjuje luknje, tako da je prepričana, da prevarant dejansko ve vse o njej.



Pravijo, da imamo vsi svojo ceno. Ali je vaša cena res tablica čokolade in novo penkalo?



Levo Različice nigerijske prevare dramatično vključujejo tudi "atentatorja", katerega naloga je, da vas ubije, če si premislite... seveda za določeno ceno.

3 Predstavitev pomagačev. Prek e-pošte je to lahko celo ista oseba z drugim e-naslovom; pri osebnem stiku pa gre za klasičnega pomagača. V omenjeni obliki prevare gre običajno za bančnega uslužbenca, odvetnika ali vladnega uslužbenca na visokem položaju, kar celotni stvari daje nek uraden pečat in jo naredi bolj verjetno.

4 Pritisk. Hitro! Hitro! Hitro! Hitreje! Hitreje! Zlobni fantje so nam za petami! Potrebujemo 1.000€ ali pa bomo izgubili vse! Prosim! Tak pritisk žrtev premami v nepremišljeno dejanje.

5 Onemogočite žrtev. S tem se prevarant zaščiti pred pravnim pregonom. Pri nigerijski prevari, poleg anonimnosti in neizvedljivosti sledenja prevarantu, je sodelovanje žrtve v vsekakor nelegalnem početju (tihotapljenju denarja) zagotovilo, da ta ne bo klicala policije. Še en, bolj "končni" način za zagotavljanje varnosti prevaranta je, da žrtev povabi v Nigerijo, ji pove, naj s sabo ne nosi potnega lista, in jo ugrabi ali ubije. Zabavno, kajne?

Če razčlenimo nigerijsko prevaro, gre preprosto za ogromne vsote denarja - žrtev mora odpreti bančni račun, na katerega mora nakazati določeno vsoto, priskrbeti še nekaj denarja za podkupnine in tako naprej. Skupni izkupiček prevaranta je menda od nekaj tisoč evrov pri manjših prevarah, povprečno pa domnevno celo astronomskih 50.000 evrov.

Veliko je tudi primerov, ko zaradi vedno večjih "stroškov" žrtve same postanejo prevaranti, saj rekrutirajo tudi družinske člane in prijatelje in jih prosijo za denar, ki ga potem pošljejo svojim nigerijskim "prijateljem", kar počnejo, vse dokler na njihovo e-pošto ni več nobenega odgovora. Najbolj znan primer zadnjih let je bil primer ameriškega psihologa Johna Worleyja, ki je za prevaro, ki ji je nasedel, od svojih pacientov iztisnil kar 600.000 dolarjev.

A zakaj te prevare sploh delujejo? Kako zneski sploh postanejo tako vrtoglavo visoki?

Večinoma gre za tako imenovano kognitivno disonanco, ko se človek bojuje z dvema konfliktnima prepričanjema. Možgani žrtve pravijo, da je zadeva najverjetneje prevara, istočasno pa še vedno hranijo prepričanje, da gre za odlično poslovno priložnost. Med obema prepričanjema je reža, ki jo laži prevaranta samo širijo. Ko preteče dovolj časa, žrtev tako globoko zabrede in investira preveč (pa naj gre za denar ali ugled), da lahko v bistvu samo še čaka na konec. To se še posebej pogosto zgodi, če žrtev v vse skupaj zaplete še sorodnike in prijatelje, ker je težko priznati, da jo je nekdo potegnil za nos.

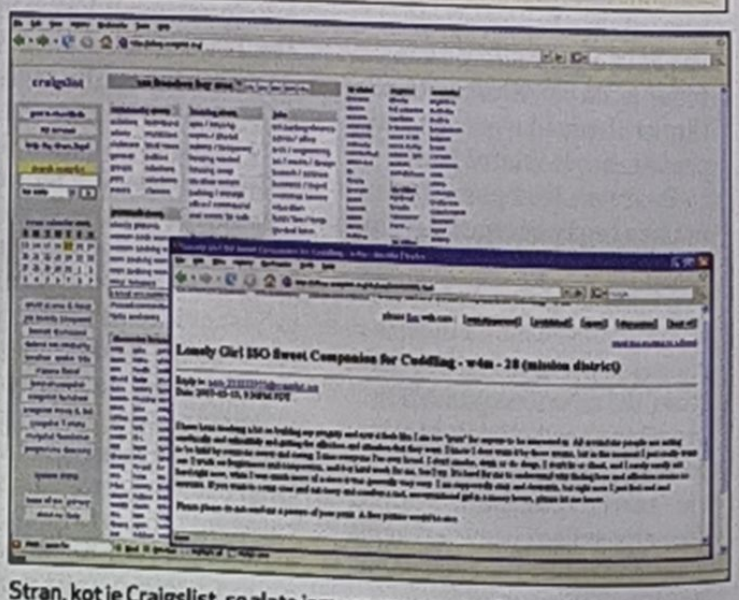
Prav zato veliko žrtev sploh noče priznati, da so prevarane, in dodaten razlog, zakaj so zadnje besede, ki jih po e-pošti prejme mnogo prevarantov, prav zahvale.

Vse se vrača, nič ne plača

E-pošta je raj za prevarante. Sporočila je skoraj nemogoče izslediti (iz logističnih in tehnoloških razlogov), prevaranti pa lahko udarijo po več sto potencialnih žrtvah naenkrat, ne da bi tvegali, da jih kdo razkrije ali jim kaj naredi. Kot velja za nigerijske prevare, je večina vseh prevar zasnovana na klasičnih nategih.

Poglejte na primer tako imenovani Badger Game - moški preživlja precej sladek večer s privlačno žensko (obratni primeri so izjemno redki), ko v sobo naenkrat vdre njen fant/zaročenec/brat/mož in zahteva denar, če ne, bo povedal tipovi ženi/punci/zaročenki, da jo je varal, ali da ga bo na smrt premlatil, tako da ubogi revež nima druge izbire, kot da plača. Internetna različica te prevare izkorišča storitve, kot je Craigslist, kjer prevaranti objavljajo dnevnike internetnih pogovorov ali osebne informacije kot orožje za izsiljevanje.

To se mogoče ne zdi tako strašno, dokler ne slišite za Jasona Fortunyja - spletnega razvijalca, ki je lani izvajal takšne prevare na Craigslistu. Predstavljal se je kot podrejena ženska, ki domnevno išče dominantnega moškega, nato pa je vse odzive objavil. Med mnogimi podrobnostmi, ki jih je prejel in grozil, da jih bo objavil, so bila polna imena moških, naslovi njihovih podjetij, telefonske številke in celo gole slike, ki so jih naivneži poslali, da bi z njimi "začinili" pogovore.



Stran, kot je Craigslist, so zlata jama za prevarante, še posebej za primere, ko možgani odstopijo prednost kakšnemu drugemu organu.

Manipulacije z delnicami so še ena prevara, ki jo je internet znatno olajšal. Najpogostejši način je tako imenovani "pump-and-dump", v katerem žrtev prejme "vroč namig" o določenih delnicah nekega neznanega podjetja, v katerega je prevarant investiral manjšo vsoto denarja. Ko cene delnic pošteno skočijo, prevaranti prodajo svoj delež in odkorakajo. Vsi, ki čakajo, kaj kmalu ugotovijo, da njihova investicija kopni - ali pa podjetje celo kar izgine, če je bilo ustvarjeno posebej za prevaro. Na strani www.spamstocktracker.com so izračunali, koliko bi lastnik strani zaslužil, če bi kupil 1.000 delnic za vsako takšno sporočilo - skupne izgube znašajo neverjetnih 63.126 dolarjev.

Zadnja med najbolj pogostimi ponudbami pa je klasična "zaslužite z delom od doma". Reklame za takšne ponudbe boste našli kjerkoli. V sporočilih o potencialnih dobičkonosnih službah na različnih področjih bo žrtev dobila nekaj telefonskih številk in drugih javno dostopnih informacij, ki bi jih lahko na Googlu našli v nekaj sekundah. Nekaj bolj prefinjenih prevarantskih strani žrtve prisili v kupovanje dragih izdelkov ali brezplačno delo, nato pa ponudijo kak dvoumen razlog za to, da žrtvi ne plačajo za opravljeno delo. V večini primerov je delo v bistvu promoviranje same prevare, seveda v korist prevaranta. To je slab in nevaren MLM, o čemer bomo govorili v nadaljevanju.

Krasne piramide

Besedna zveza "piramidna shema" je že dobila tako slab sloves, da je nihče več ne omenja, zato so se pojavili bolj moderni termini za tovrstne prevare. MLM - Multi-Level Marketing (večnivojski marketing) - ni vedno potegavščina, a je prav gotovo natega z najbolj uradno zvenečim imenom. Druge takšne sheme "oglašujejo" bolj prijazne dejavnosti, na primer "Krog obdarovanja", "Ženske pomagajo ženskam", "Medsebojna prijateljska pomoč", "Vse najboljše za rojstni dan!" ali kaj podobnega.

V skoraj vsakem primeru gre za identično zadevo z drugim imenom. Običajne tehnike zavajanja vključujejo tudi zamenjavo "stopenj" v MLM z drugačnimi imeni, kot so "kosilo" in "večerja", "sladica" pa potem dobi denar. Na tak način shema izključi zunanje (kritične) opazovalce (na primer sheme Ženske pomagajo ženskam nimajo nobene zveze z dobrodelnimi organizacijami, ki nosijo isto ime, pogosto pa poudarjajo ideje sestrstva in feminizma), istočasno pa kaže strukturo, ki na pogled sploh ne spominja na egiptovske stvaritve.

Piramidne sheme ne delujejo zaradi eksponentne matematike - da bi lahko funkcionirale, morajo kar naprej rasti, žal pa na planetu Zemlja preprosto ni dovolj ljudi, da bi lahko takšno shemo vlekli v nedogled. Če se vključite čisto na začetku, še imate možnost, da boste kaj zaslužili, le nekaj stopenj niže pa je vaša edina možnost, da se zamrznete za nekaj sto let in upate, da Klingonom nihče ne bo povedal za to potegavščino.

Edina stvar, s katero se mora v takšnih primerih ubadati prevarant, je, kako zadevo unovčiti. Sami so seveda na vrhu piramide, in dokler je ta aktivna, imajo možnost zaslužka. Prav tako so prevaranti tisti, ki nadzorujejo ljudi v sami piramidi in jih prepričujejo, da so neprimerno više, kot dejansko so, istočasno pa si pogosto omislijo dovolj pomagačev, ki jih postavijo na ključne položaje, od koder ti lajajo, koliko denarja so že zaslužili.

S tem, ko si sposojajo denar iz izkupička, lahko plačajo za nekaj iPodov ali si privoščijo kakšno izplačilo, da legiti-

> "Ko je besedna zveza 'piramidna shema' izgubila ugled, so hitro nastali novi izrazi. Gre pa za isto stvar z drugim imenom"

Mahanje s korenčkom

Iskanje kod za goljufanje, s katerimi lahko prevaranti odklenejo naš svet

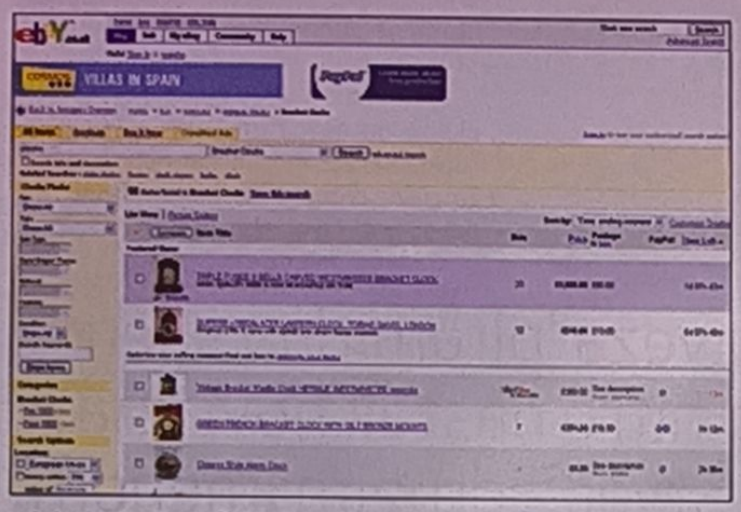
Če je prodajanje izdelkov preveč komplicirano, se bo prevarant odločil tudi za prodajanje informacij. Porast števila spletnih strani, na katerih lahko igrate poker za denar, je za samo povlekel celo serijo spletnih vodičev za hazarderje, vsak pa seveda obljublja najboljšo strategijo za zmagovanje - kot je na primer sistem Martingale, pri katerem po vsaki izgubi podvojite stavo.

Ta sistem je vsakič znova predstavljen kot fantastična nova teorija, ki jo je razvil nek matematični genij, dejansko pa gre za sistem iz 18. stoletja, ki že takrat ni deloval. Če nimate neomejene količine denarja, s katerim lahko igrate, bo eksponentno višanje vložkov pomenilo samo to, da bo vaš dolg primerno višji.

Druge prevare so bolj zlovešče. V rutini "brezplačni izdelki" vas bodo prevaranti poskusili prepričati, da poznajo fantastičen način za dobivanje brezplačnih vzorcev od naivnih podjetij. Vaša naloga je, da od prevaranta kupite seznam takšnih podjetij in navodila, kako naj napišete svoj zahtevek. Seveda vam nihče ne bo povedal, da vam podjetja ne bodo kar tako poslala brezplačnega HDTV-ja... istočasno pa prevaranti modro zamolčijo dejstvo, da boste s takšnim početjem krivi poslovne goljufije, in to za nekaj kulijev in radirk.

Seveda obstaja še veliko drugih prevar za hitro bogatenje, a se pri takšnih vedno vprašajte: če tako strašansko dobro deluje, zakaj bi prevaranti sploh prodajali tako dragocene informacije?

Desno Obstaja razlog, da ljudje pravijo, da hiša vedno zmaga. To dejstvo je tesno povezano s tem, da kazini in igralnice še vedno obstajajo.



Zgoraj Večina e-poslovnih strani vas bo onemogočila, če bo obstajal sum prevare - negativni odzivi so tako učinkoviti načini za blokiranje.

mizirajo svoje početje in pritegnejo nove žrtve - metoda ropanja Petra za izplačilo Pavla, ki je bila uspešna v prevari Ponzi. Stvar deluje, dokler preveč ljudi ne začne zahtevati rezultatov. In kdo odkoraka z ostalim denarjem? Saj poznate odgovor.

Najbolj pogosta različica te prevare na internetu je shema Matrix, v kateri sodelujoči plačajo manjši znesek za kakšno ceneno zadevico (v nekaterih primerih kot plačilo velja že izpolnjen spletni obrazec), prevaranti pa jim obljubijo večjo nagrado, na primer iPod ali podoben izdelek, ko žrtve v shemo pritegnejo dovolj ljudi. Tudi pri tej prevari je tako, da prvih nekaj udeležencev pogosto celo dobi obljubljeno nagrado, kar daje celotni shemi verodostojnost, večina pa je razočarana.

eKomerc v akciji

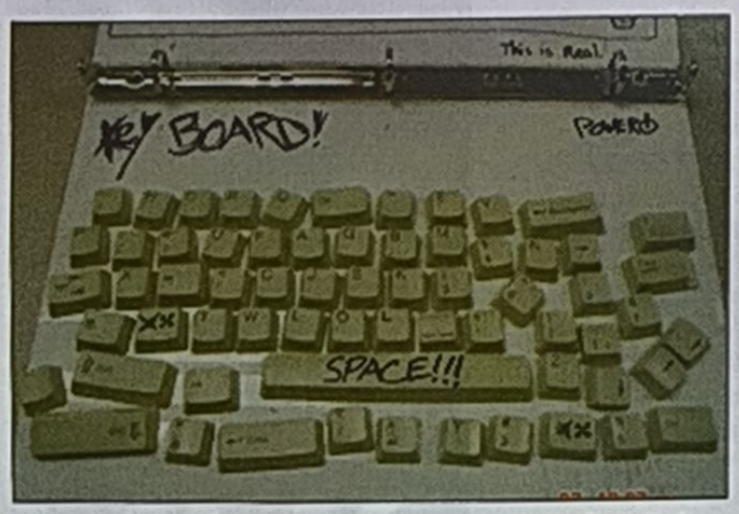
Omenjene prevare vse zahtevajo, da prevarant razširi laž, ki ji žrtev nasede. Ko pa so v igri dejanski izdelki, pa lahko prevara nastopi na katerikoli točki. Na najbolj osnovni stopnji so očitne prevare - ukradene/lažne informacije o kreditnih karticah, katerim je pridružena slaba internetna zaščita.

To pa je samo eno orožje v množici. Še eno je na primer možnost zahteve vračila plačila po nakupu, pri katerem se mora banka/izdajatelj kreditne kartice pač zanašati na poštenost svoje stranke. Če je zahtevkov preveč, stroški podjetja nenormalno poskočijo - dolgo po tem, ko je blago že poslano. Bolj kompliciran način je "pošiljanje naprej". V tej prevari žrtev nenamerno postane član mednarodne organizacije, ki se ukvarja s preprodajanjem ukradenega blaga, saj kupuje izdelke, kupljene z ukradenimi kreditnimi karticami ali celo uporabi številko takšne kreditne kartice za neposreden nakup. Klasičen primer je na primer nakup kakšne opreme za nizko ceno. Ko žrtev prejme izdelek, ga pošlje naprej na prevarantov naslov (kjer izdelek in prevarant izgineta), kakršnakoli preiskava pa policijo pripelje do vrat žrtve. Same prevarante je izjemno težko uloviti, žrtev prevare pa je enostavno aretirati.

Prvič, drugič, prodano

Večina podjetij danes morebitne prevare vnaprej vračuna v stroške poslovanja. Za posameznike pa je to seveda veliko bolj problematično. Internetne dražbe so na primer pravo leglo prevarantov, triki, ki jih ti uporabljajo, pa so bolj ali manj kompleksni, glede na samo žrtev in njeno lokacijo. Ena sama napaka pri vnosu gesla, pa so vsi vaši podatki, težko zaslužen sloves in po možnosti še kakšni podatki o kreditni kartici in drugih oblikah plačil, kar naenkrat v napačnih rokah.

> "Gre za konfliktna prepričanja - možgani žrtvi povedo, da gre najverjetneje za prevaro, istočasno pa še vedno verjamejo"



Zgoraj Ena najbolj znanih proti-prevar v zadnjih letih: P-P-Powerbook je bil Mac, sestavljen iz vložne mape, ki je nesrečnega prevaranta stal več sto funtov.

Unovčenje čeka, ne da bi poslali izdelek, ki ga prodajate, je najenostavnejši način, ali obratno, da prejmete izdelek, ne da bi zanj plačali. Na strani kupca je bolj prefinjen način za prelisičenje varnostnih ukrepov spletne strani ta, da prevarant stopi v stik neposredno s prodajalcem. Običajno jim povedo, da jim želijo prihraniti stroške provizije, ki jo zaračuna dražbeno podjetje, nato pa jih napotijo na lažno plačino stran, prek katere bi se naj izvedlo plačilo. Lastniki omenjenih strani obljubljajo, da bodo zadržali tako plačilo, kot tudi izdelek, dokler se transakcija ne zaključi, in da bodo potem oboje posredovali na prave naslove. V realnosti pa... verjetno ni potrebno posebej razlagati, kajne? Izdelek in prevarant seveda izgineta brez sledi, plačila pa na koncu tudi ni od nikoder.

Ena najbolj nesramnih internetnih prevar se nanaša na čeke. V tej prevari neka oseba kupi izdelek in prodajalcu pošlje ček za previsok znesek - na primer za 100€ namesto 10€, nato pa žrtvi nekaj dni kasneje pošlje še pismo, češ da je "ugotovil", da je naredil napako. V pismu prevarant predlaga, da se lahko žrtev reši komplikacij, ki lahko nastanejo, tako, da unovči ček in prevarantu kar najhitreje pošlje ček za preostalih 90€. To seveda zveni popolnoma razumno, problem je samo v tem, da prevarant nemudoma unovči ček za "razliko", medtem ko žrtev žalostno ugotovi, da je ček prevaranta ponarejen ali brez kritja.

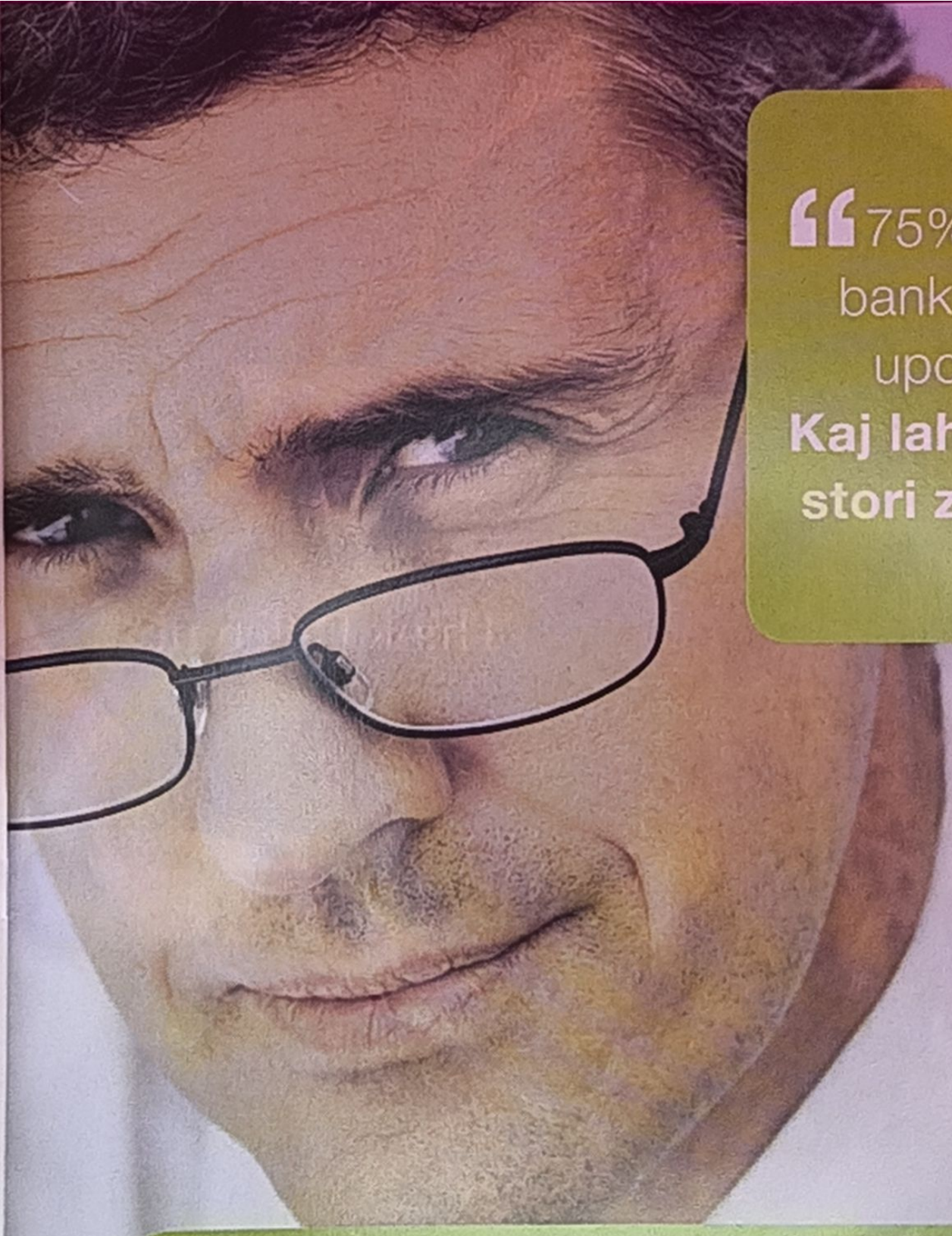
In če se komu zdi vse našteti preveč kompliciranо, se lahko prevaranti še vedno zatečejo k stari, preizkušeni metodi - kupcu pošljejo škatlo Xboxa, polno kamnov, ali fotografijo konzole PlayStation 3. Če se kdorkoli pritoži, prevarant mirno pove, da je kupcu poslal točno tisto, kar je obljubil.

Nateg

Najbolj strašljivo pri poslih, ki se jih poslužujejo prevaranti, pa je naša lastna "zdrava" pamet. Če se nam že zgodi, da nasedemo prevari, se na vse pretege prepričujemo, da je bil prevarant veliko bolj premeten in pameten. A bodimo iskreni - nobena kratkoročna prevara ne bo prestala čisto osnovne preiskave. Nekaj sekund razmisleka lahko pomeni razliko med veselim nasmehom in brisanjem sporočila ali izgubo kar precejšnje količine denarja. Zato je prav čas za razmislek tisto razkošje, ki vam ga prevaranti ne želijo ponuditi. Vse, kar je potrebno za nasedanje prevari, je en sam slab dan.

Pozitivna plat tega pa je, da je večina prevar zasnovana na majhnem številu klasičnih rutin. Ker je internet poln uporabnikov, ki bodo nasedli, se bodo prevaranti, na katere boste naleteli, najverjetneje odločili za preizkušen model prevare, torej enega od takšnih, kot smo jih našteli v tej temi. Prevare se dejansko razlikujejo samo po slogu pisanja, vse ostalo pa je večinoma skorajda identično. Kakor hitro vam postane jasno, v čem je trik, ste v veliko boljšem položaju, da zmagate v dvoboju s prevarantom - ne tako, da ga poskušate sami prevarati, temveč tako, da se preprosto obrnete stran in odkorakate. Le ne pozabite preveriti, če še imate denarnico, preden odpujsate v svetlo prihodnost.

Če ste trdno prepričani, da ste našli pravega šejka, ki bi vam rad poklonil velikanski kup denarja, se spomnite še na Gregorja, ki ima na zalogi most čez Dravo, ki bi vam ga rad prodal. ¤ PCF



“75% najuspešnejših bank, trgovin in lekarn uporablja Lexmark. **Kaj lahko torej Lexmark stori za moje podjetje?**”

Lexmark je razširil linijo barvnih tiskalnikov z 8 novimi zmogljivimi izdelki...

Lexmark
C780n
• 33/29 pm
• A4

Lexmark
C782n
• 38/33 pm
• A4
Prikazan model:
Lexmark C782dtn

Lexmark
C935dn
• 45/40 pm
• A4/A3

Lexmark
X500n
• 31/8 pm
• 3 functions
• A4

Lexmark
X502n
• 31/8 pm
• 4 functions
• A4
Prikazan model:
z dodatnim
predalom

Lexmark
X782e
• 38/33 pm
• A4

Lexmark
X940e
• 40/30 pm
• A4/A3

Lexmark
X945e
• 45/40 pm
• A4/A3
Prikazan model:
polna
konfiguracija

www.lexmark.si
www.alterna.si

LEXMARK™

Intervju

Steve Wozniak, oče računalništva

Trideset let kasneje inženir prvega osebnega računalnika za *PCFormat* razloži svoje ideje o revoluciji, ki so tudi danes še kako žive

Steven Gary Wozniak je po vseh standardih izjemen človek. Zaradi svoje obsesije z računalniki, ki izvira še iz zgodnjih let – računalnike je snoval na papirju že v srednji šoli – je do 30. leta postal milijonar. Toda namesto da bi zaplaval v globoke vode računalniške industrije, je Wozniak uporabil levji delež svojega novega bogastva izven sveta računalništva ter svoj čas in denar namenil drugim dejavnostim, kot so rock festivali in muzej znanosti za otroke. Za vse, ki se gibljejo v računalniški industriji, je Woz pravi renesančni genij, ki drži v eni roki spajkalnik, z drugo pa objema vse, kar je inteligentnega, koristnega... ali preprosto zabavnega.

PCF: Prvo Applovo revolucijo sta zakuhala samo ti in Steve Jobs. Misliš, da tudi danes v neki garaži morda ždita dva tipa, ki bosta na podoben način v bližnji prihodnosti spremenila svet?

Steve Wozniak: Ljudje bodo zmeraj poskušali nekaj izumljati. Vendar je danes, ko je vsa elektronika zakopana v čipih, to zmeraj težje, zaradi tega pa potrebuješ tudi ogromno virov, če jih želiš oblikovati in razporejati. Za tipa v garaži tako ni več veliko prostora.

Nihče pa ti danes ne brani kupiti mikroprocesorja in mu dodati nekaj žičk ter ga pretvoriti v zanimivo napravico. Navsezadnje sem lastnik ure, ki prikazuje čas na elektronkah nixie. V bistvu bo za ljudi v garažah zmeraj prostor, pri svojem početju pa se bodo tudi zabavali. Vendar pa so možnosti, da bodo s svojim projektom osvojili svet, zelo majhne. Celotno industrijo namreč obvladujejo velika podjetja s tako velikimi količinami denarja, da bi nekaj nadebudnežev v garaži verjetno zelo hitro pokupila. Pogoltnili bi jih Microsoft, Cisco, Apple ali katero drugo veliko podjetje.

PCF: Tvoj Apple II je postavil temelje celotnemu razvojnemu ciklu Maca. Vendar si bil od časov Maca pri glavnih podvigih Appla resnici na ljubo precej nedejaven... iPod je sicer krasna zadeva, vendar ne bi mogli reči, da gre za ponovitev računalniške revolucije.

SW: V časih Appla II je bilo vse, kar se je zgodilo, revolucionarno. Takrat se je celoten svet spreminjal iz meseca v mesec. V tem trenutku pa je stvari v takšni meri zelo težko spremeniti.

Toda pri iPodu je bilo tako, da je svet čakal na glasbeno napravo, in dobil tako, ki je imela ravno pravo obliko in primeren uporabniški vmesnik. Zato mislim, da je iPod vsekakor bil revolucija. Ne toliko v tehničnem, temveč bolj v marketinškem smislu.

V ekonomskem smislu pa je bil iPod v resnici druga revolucija podjetja Apple po Applu II. Postavil je ekonomsko strukturo, tako da je za vsakim iPodom od takrat naprej stalo in se nabiralo veliko denarja.

> "V robotiki lahko za nizko ceno kupite motorčke in nadzorni sistem in jih nato sestavite skupaj s čipi"

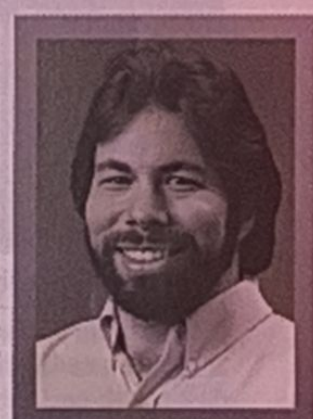
PCF: V sedemdesetih letih, ko se je vse skupaj začelo, si postal slaven zaradi izjemno ljubkih rešitev, s katerimi si zmanjšal število potrebnih čipov. Našel si načine, s katerimi si pripravil čipe, ki so že bili na plošči, do izvajanja nalog, ki se jih drugi inženirji niso spomnili. Ali so takšne zenovske veščine kaj vredne tudi danes?

SW: Na področju elektronike v nekem smislu ne več. Kljub temu pa so na svetu še zmeraj ljudje, ki radi živijo na ta način, in to so tudi ljudje, ki jih imam najraje – neko stvar si prizadevajo narediti veliko bolj učinkovito, kot si je kdo sploh lahko predstavljal. Občasno naletim na take stvari. Bil sem na primer na tekmovanju v izumih, kjer sem si lahko ogledal zelo bistroumen način, na katerega je neki tekmovalec pripravil pretvornik izmeničnega toka v enosmerni do tega, da je deloval na čisto drugačnem principu. Sestavljen je bil iz zelo malega števila delov in nisem si mogel kaj, da ga ne bi občudoval. Ni pa denimo imel nobene praktične rabe...

Vendar zraven elektronike obstaja tudi veliko drugih kategorij. V robotiki lahko danes za malo denarja kupite motorčke in nadzorni sistem ter jih nato sestavite skupaj s čipi.

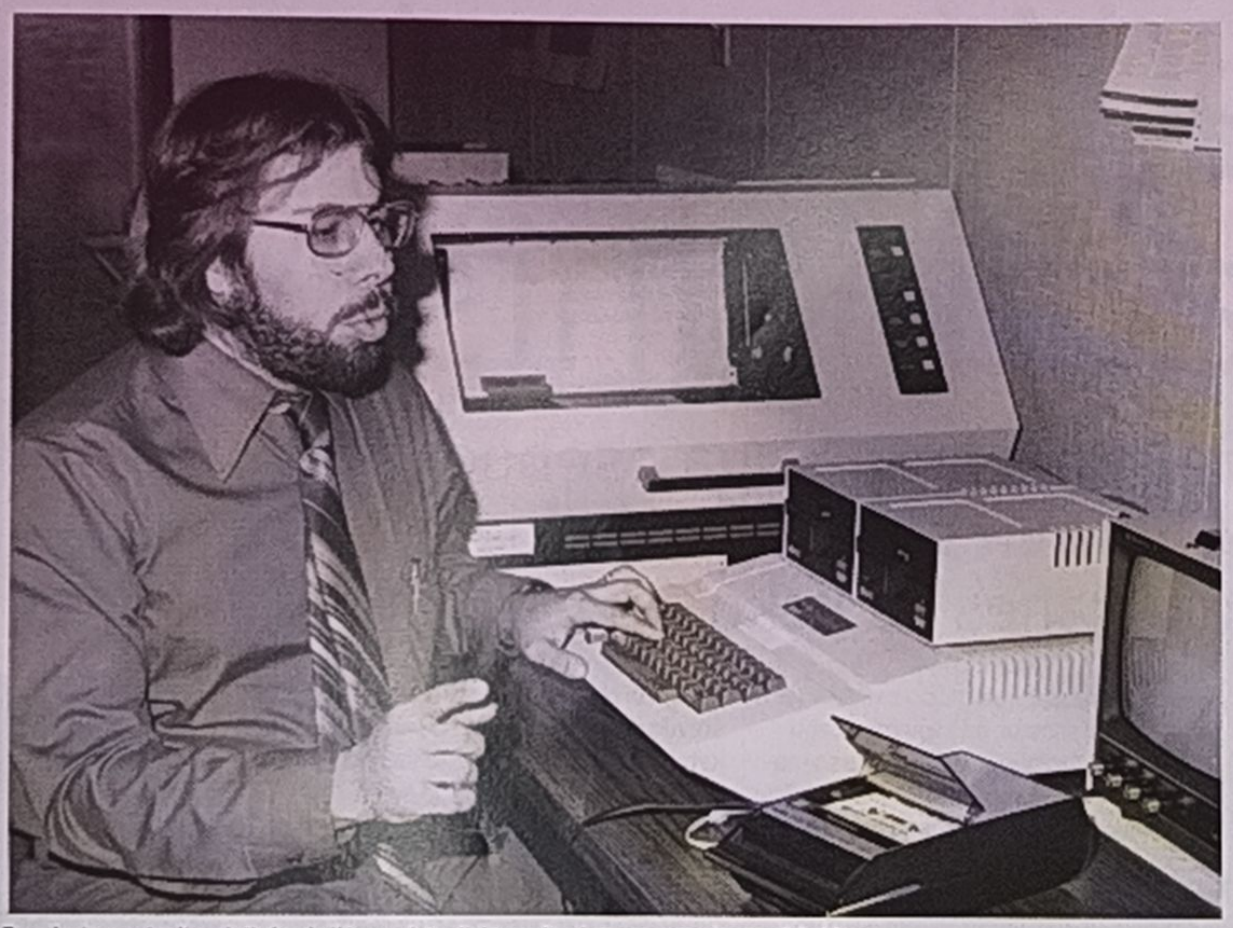
PCF: Gre za podoben princip kot pri Applu I, predhodniku Appla II, ki si ga prodajal kot osnovno ploščo, ki jo je lahko uporabnik poljubno dopolnil?

SW: Tako je. Robotska vezja so se razvila do točke, na kateri je svet pripravljen za nove rešitve. Na Japonskem že ponujajo pakete za nekaj tisoč dolarjev - kot je komplet s kovinskimi deli in različnimi motorčki, ki jih lahko poljubno sestavite in sprogramirate. Nekako v tej smeri razmišljam tudi sam, a z bolj dodelanimi paketi za izdelavo robotov, ki ponujajo že dovolj vnaprej izdelanih stvari, kot so roke z vgrajenimi senzorji. Tako bi lahko ljudje naenkrat uvideli, da lahko takega robota programirajo za izpolnjevanje cele kopice koristnih



Profil

V soboto, 29. junija 1975, je Steve Wozniak zaključil skromni inženirski projekt, ki je za zmeraj spremenil svet. Za nekaj sto dolarjev je zasnoval prvi pravi, cenovno dostopni osebni računalnik. Zavedal se je, da računalnik potrebuje več, kot je vanj vključil, zato ga je oblikoval tako, da so ga drugi imeli možnost dopolniti in nadgraditi. Ta računalnik - Apple II - je v desetih letih v različnih oblikah postal milijardna industrija, ki je predstavljala denarno osnovo razvoja vseh sledečih računalnikov podjetja Apple. Wozniakovo klasično oblikovanje je ostalo izziv za tekmece vse do zaprtja linije konec leta 1993.



Revolucionarni računalnik Apple II je predstavljal temelj celotnega razvojnega cikla Maca.

reči... To bi bil najbolj neverjeten stroj, ki bi za robote naredil to, kar je za Apple II naredil *VisiCalc*.

ka, vendar smo se v osnovi motili. V resnici nismo vedeli, kaj se bo prijelo in kaj ne. Program *VisiCalc* je bil na tem področju

"Sinclairjevi izdelki so bili tako revolucionarni in pomembni, da so nas navdihovali na vseh področjih"

PCF: Na točno takšen način si razmišljal v tistih časih, kajne? Apple II si sestavljal, ne da bi poskušal vnaprej določiti, za kaj ga bodo ljudje dejansko uporabljali?
SW: Ja. Ugibali smo sicer o nekaterih normalnih načinih domače uporabe računalni-

Woz je velik ljubitelj Segwaya in zagovarja njegovo uporabnost.

prvi. In naenkrat ste lahko z *VisiCalcom* načrtovali svoje finance, si ogledali vaše poslovanje v celoti in dejansko dobili odgovor na vprašanje, ali bo uspešno.

Kadarkoli izdelate nekaj, kar je mogoče uporabiti na različne načine, obstaja velika možnost, da bodo nekateri pametni ljudje naredili stvari, ki bodo vse druge šokirale - takšna stvar pa postane tako privlačna, da jo moram takoj imeti.

PCF: Kaj pa projekt "En notesnik na otroka"? Z otroki si veliko delal. Je po tvojem mnenju takšna ideja privlačen izum?
SW: Če sem iskren, nisem bil nikoli veliki pristaš te ideje. Lahko bi rekli, da ljudje v daljnih državah, kjer nimajo elektrike in interneta, pri svojem poslovanju pravzaprav ne potrebujejo razpredelnic. Toda po drugi strani jim lahko ravno to predstavlja gonilno silo za postavitev infrastrukture - električnega omrežja in interneta.

Toda navsezadnje interneta sploh ne potrebujete. *VisiCalc* smo uporabljali brez vsakega omrežja... zdaj pa vidim, da omenjeni projekt ponuja tudi vključeno Wikipedio. Fantastično je, da lahko imate v šoli na dosegu prstov celo enciklopedijo! Vendar pa je njegova cena narasla na 175 dolarjev, in na tej točki je potrebno začeti razmišljati, če ne bi bilo morda bolje investirati 250 dolarjev za pravi računalnik, ki se priklopi v vtičnico na steni.

PCF: Apple je tisti, ki te je spremenil iz neznanega izumitelja v splošno znano osebnost. To pa za inženirja prinaša s sabo čisto drugi način razmišljanja, kajne?
SW: Oh, seveda. Zadene te iz toliko različnih kotov, da je težko biti normalen in ves čas vedeti, kaj se dogaja. Ko si slaven... Veste, da sem dejansko podpisal spletno peticijo, s katero so hoteli doseči, da Paris Hilton ne bi bilo treba v ječo?

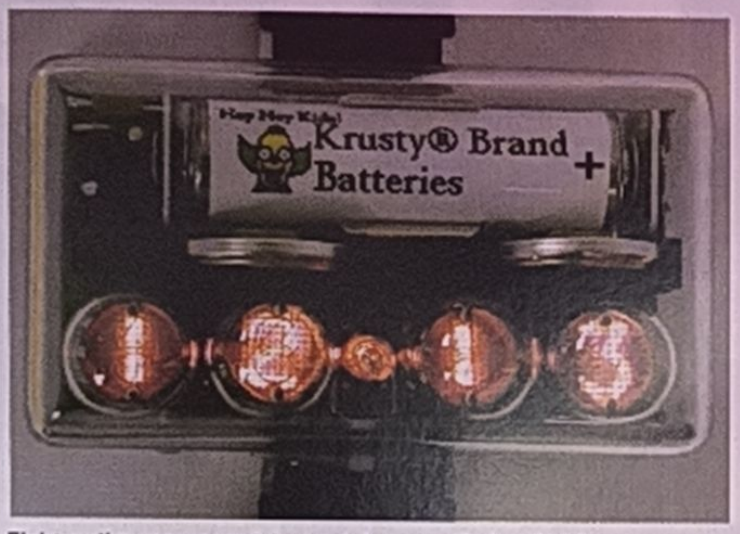
PCF: Paris Hilton? Misliš na njeno kršitev pogojne zaporne kazni zaradi vožnje pod vplivom alkohola?
SW: Ja. Sicer nisem noben oboževalec Paris Hilton, razumem pa lahko, kako se lahko neki slavni osebi zgodi, da ne ve več, kaj ji je dovoljeno početi in česa ne. Da jo preprosto zmede, da mora upoštevati pravila in vedeti, kaj je prav in kaj ne. Ko si slaven, je tvoja glava istočasno na toliko mestih, da takšne stvari niso več samoumevne.

PCF: Ko smo ravno pri samoumevnosti, lahko naredimo logičen prehod na recimo, hmm, Segway. Če se ne motimo, si velik ljubitelj te naprave. Toda v ZDA jim preboj ni ravno uspel, mar ne?
SW: Ne, ni jim uspelo. In ko Segway vidiš prvič, si ne moreš pomagati, da se ne bi malo ponorčeval. Sam sem ga moral imeti kar dolgo, da me je prepričal, čeprav sem ga pogosto uporabljal. Prepričal pa me je, ko sem naenkrat ugotovil, da se mi pri odhodu iz hiše ni treba usesti v svoj veliki,

Ura Nixie

Podjetje Cathode Corner prodaja zapestne ure v retro stilu, ki kažejo čas na elektronkah nixie, srčkanih, majhnih neonskih prikazovalnikih, ki so jih uporabljali v zgodnjih kalkulatorjih pred prihodom diod LED. Ure Nixie so vodoodporne, robustne in zasnovane za vsakdanjo rabo ter opremljene z gumbi in stikali na dvoštevilčnem zaslonu, ki s preprostim gibom zapestja v zaporedju prikazuje ure, minute in sekunde. Delovanje ure Nixie si lahko ogledate na www.cathodecorner.com/nixiewatch/watchmovie.html

Ura Nixie prikazuje čas na neonskih elektronkah nixie. To ti je retro!



Elektronika za zanesenjake postaja zmeraj bolj priljubljena.

Domača robotika

Steve Wozniak se pridružuje poznavalcem industrije, ki trdijo, da bodo vnaprej pripravljeni paketi za domačo robotiko postali kmalu zelo priljubljeni. Eden izmed takšnih paketov je TeRK ali Telepresence Robot Kit (www.terk.ri.cmu.edu), projekt univerze Carnegie-Mellon, ki poskuša porušiti meje med ceno in uporabnostjo ter ponuditi doslej praktično nedostopno tehnologijo tudi širši javnosti.

Terkbot lahko pošilja slike prek interneta.

stari avto, ukvarjati z odpiranjem garažnih vrat, pritrjevanjem varnostnega pasu in takšnimi rečmi... Preprosto lahko skočim na svoj Segway, se zapeljem skozi vhodna vrata, po hribu navzdol in sem že v mestu. V kinu si ogledam film, grem v restavacijo, kupim hrano in jo zložim v vrečko in se nato takoj spet zapodim po hribu navzgor.

Povrhu vsega ga prevažam v avtomobilu. Parkiram lahko recimo več kilometrov stran od cilja in se do tja preprosto pripeljem s Segwayem.

PCF: Ne želimo biti nevljudni, toda zadnje čase te je kar precej skupaj...
SW: Ja, na žalost. Toda Segway me lahko brez problema prepelje po hribu navzdol in navzgor. Res je, da se zmeraj najde nekaj voznikov, ki name iz avtomobilov kričijo: "Hej! Ne bi ti škodilo, če bi hodil!" in nekaj mulcev, ki vpijejo res negativne reči. Ampak jaz sem zmeraj prijazen, grem do njih in se z njimi pogovarjam. Povem jim, da sem tudi sam vozil kolo, ko sem bil njihovih let. In kadar se obnašaš prijazno, so do tebe prijazni tudi otroci.

Entuziazem in inovativnost sta lastnosti, ki sta Steva Wozniaka ponesli v svet slave.

PCF: Angleški "Woz", Clive Sinclair, je ravnokar predstavil svoje novo zložljivo kolo. Najbrž si malce tudi oboževalec Sinclaira.
SW: Ja, verjetno je eden izmed najboljših izumiteljev vseh časov. Vsem nam je veliko pomenil. Njegovi izdelki so bili revolucionarni in pomembni - dali so nam navdih za vse, kar počnemo. Celo zgodnji Sinclairovi računalniki za sto dolarjev so ljudem pomenili zelo veliko. Kamorkoli me ponesejo moja potovanja, jih ljudje zmeraj omenjajo.

PCF: Z inovacijami ukvarjaš še danes. Skupaj z bivšim Applovim managerjem Gilom Ameliom si nedavno ustanovil podjetje za tehnološke investicije, Aquicor. Povej, kaj se dogaja na tem področju?
SW: Kupili smo podjetje Jazz Semiconductor, proizvajalca čipov, in spremenili naše ime v Jazz Technologies. V bistvu smo podjetje, specializirano za odkupe drugih podjetij, in to je naša prva pridobitev. Jazz je tovarna čipov in menim, da smo v določeni kategoriji čipov številka ena na svetu.

PCF: Jazz proizvaja in oblikuje čipe za druge stranke - toda ali lahko kmalu pričakujemo nove izdelke po vzoru drugih mojstrovin velikega Woza?
SW: Na področju razvoja čipov imam nekaj podlage. Gil je naravnan operativno in najprej je treba poskrbeti za nadzor nad zadevami in ustrezno načrtovanje stroškov. V bližnji prihodnosti pa lahko od nas z gotovostjo pričakujete nekaj novega dogajanja. ¤ PCF

Digitalna Kamera

Revija za sodobnega fotografa

+

BREZPLAČNA PRILOGA:
KNJIŽICA
OBVLADAJTE SVETLOBO

23-STRANSKA NASLOVNA TEMA
FOTOGRAFIRAJTE POLETNE MOTIVE

NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE

NIKON D40X

OLYMPUS E-410

SIGMA SD-14

PROFIL: ALEŠ BRAVNIČAR

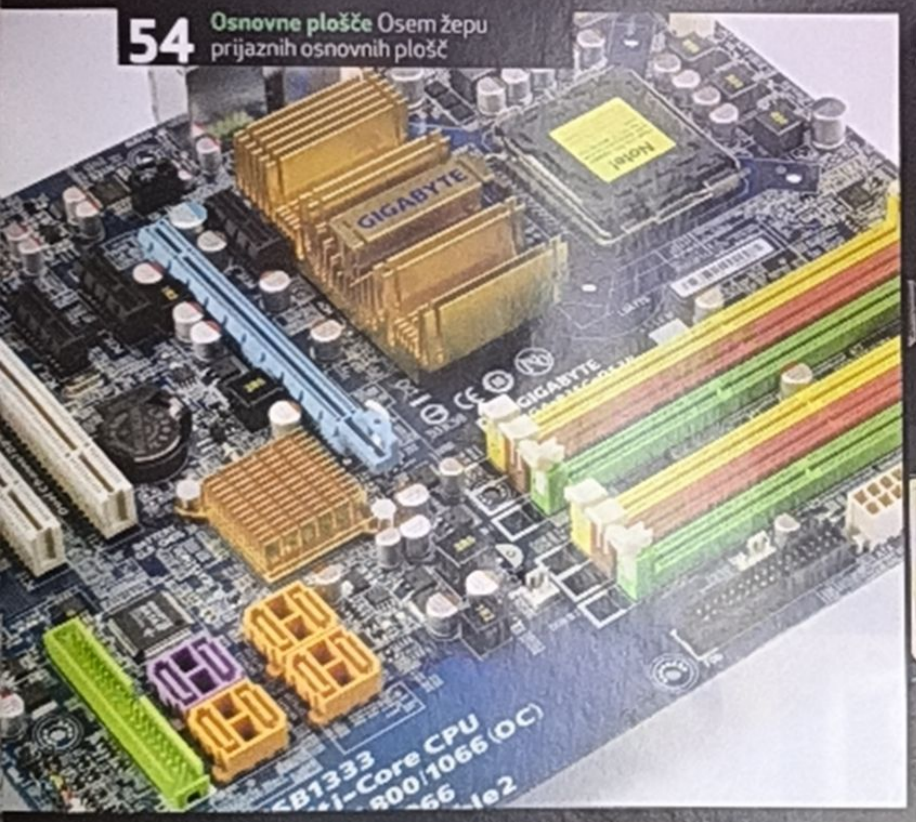
TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2007

NAROČITE SE 02 330 33 02
www.digitalnakamera.si

PCF66/avgust 2007

Oprema

Neizprosni opisi najnovejše opreme



54 **Osnovne plošče** Osem žepu prijaznih osnovnih plošč

58 **HD2900XT proti 8800 Ultra** Dvoboj velikanov za slike na našem namizju

61 **E6750, E6850 in QX6850** Intelovi novi hitrostni prvaki na preizkušnji

46 **Supertest grafičnih kartic** Kateri pljuvalnik pikslov je najboljši?

Skupinski testi

46 **Supertest grafičnih kartic**
10 najnovejših modelov grafičnih kartic za različno globoke žepe

54 **Osnovne plošče**
Najlažji in istočasno najbolj kompliciran način nadgradnje

Na pohodu

56 **Santa Rosa**
Diagrami so tako kompliciran, da jim preprosto moramo verjeti, Gregor pa je že zaljubljen, zato hitro odlistajte tja

Opisi

58 HD 2900 XT proti 8800 Ultra
60 Archos 704-WiFi
61 Intel E6750, E6850 in QX6850
62 Sennheiser RS110
Altec Lansing IM6161E
63 Archos 204 MP3 Player
Velocity PRO Spyder
64 Sandisk V-Mate Recorder
65 Hercules Mobile DJ MP3
66 Nero 3 Linux
67 Future Sytems Casper 4
Norton Save & Restore 2

GRAFIČNI SUPERTEST

Kartice s podporo za DX10 so tukaj, vprašanje pa je, če so vredne svojega denarja in kakšne so alternative

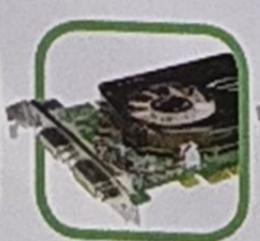
Kako smo testirali...

Da bi bilo tekmovanje pošteno, smo vse kartice testirali na Intelovi osnovni plošči z naborom 975X z dvema gigabajtoma pomnilnika Crucial Ballistix Tracer. Za teste SLI smo presedlali na Gigabyteovo ploščo Ultra-Dirable 680i, v vseh primerih pa smo uporabili procesor Core 2 Duo E6600.

SAPPHIRE X1600 PRO HDMI

ATI RADEON HD2600XT

SAPPHIRE X1950GT



EVGA GEFORCE 7900GS

ASUS GEFORCE 8600GTS TOP

Segway, Sinclair C5, Millennium Dome, pozitroni, komunizem. To je pet stvari, ki nekako niso izpolnile zvenečih obljub o svetli prihodnosti. Zato bi na tem mestu radi opozorili Microsoft in proizvajalce grafičnih kartic: ne dovolite, da bi DirectX 10 pristal na zgornjem seznamu.

To smo povedali zato, ker smo trenutno še vedno dokaj razočarani, da se še vedno nimamo možnosti igrati s programsko opremo za DirectX 10, ki bi bila vsaj malo bolj interaktivna od nVidiinih tehničnih demonstracij, kaj šele, da bi imeli na voljo celo igro. Z lansko predstavitvijo G80 in letošnjim izidom Viste so nam bile obljubljene najrazličnejše igre in kopica popravkov za obstoječe, tako da bi lahko upravičili nakup grafične kartice že v prvem valu nove strojne opreme. Namesto tega smo se znašli v situaciji, ki je sumljivo podobna tisti, v kateri se je znašla ATI-jeva zgodnja strojna oprema za DX9: imamo odlične grafične kartice, ki pa bodo že zastarale, ko bodo na trgu pristale prve igre zanje.

Vzemimo za primer nedavni komentar Chrisa Taylorja v zvezi s popravkom za DX10 za *Supreme Commanderja*: "Zahteva veliko več dela, kot je kdorkoli predvideval," je povedal za spletno stran RTSCommunity.com, s čimer je med vrsticami povedal, naj se popravka ne nadejajmo preveč. Tudi o primernem popravku za *Company of Heroes* je sumljivo malo novic, čeprav gre za fantastično realno-časovno strategijo, ki bi do zdaj že morala biti prirejena za DX10.

Zdaj vas prav gotovo zanima, zakaj sploh bentimo zaradi takšnih malenkosti. Konec koncev je serija grafičnih kartic GeForce 8800 s podporo za DirectX 10 še vedno odličen kos strojne opreme za Windows XP, AMD pa je končno predstavil kartice R600, Vista tako ali tako še vedno ni igričarski sistem, nVidia pa ima na policah tudi že kartice srednjega razreda s čipi G84 in G86.

Še več: pred kratkim smo uspeli preigrati *Bioshock*, ta mesec vam prinašamo *Shadowrun*, kmalu pa prihajata tudi *Hellgate: London* in kot češnja na smetani še *Crysis*. Vse te igre spreminjajo naša pričakovanja, kar zadeva realizem, vse pa bodo imele tudi preobleko za DX10. Če smo lahko čakali tako dolgo, nas nekaj dodatnih tednov ne bo ubilo, kajne?

Če smo čisto iskreni, je pričakovanje že težko brzdati. Težava je samo v tem, da je pri izbiri resnično fantastične kartice izbira precej enostavna. AMD se očitno sploh ne trudi tekmovati s kartico 8800GTX, temveč se bo očitno bolj usmeril na trg kartic srednjega razreda. Ta strategija sicer ni slaba, saj ima večina med nami kredite, kupe stroškov, zasebna življenja, otroke, limite in cel kup drugih obveznosti, zaradi katerih vsak dan krvavimo denar, zaradi katerih se razpolovna doba naših plač meri prej v urah kot v tednih. Kartice smo začeli iskati pri spodnji cenovni meji okoli 120€ in tukaj so vode postale precej kalne z nVidiinimi karticami serij 8600.

Neprepričljivi rezultati

Seveda te kartice zagotavljajo dokaj dolgotrajno uporabo, saj podpirajo DX10. Žal pa se v trenutnih zmogljivostnih testih ne obnesejo najbolje v primerjavi z zadnjo generacijo kartic srednjega razreda, ki so trenutno znatno cenejše. Težava je samo v tem, da bi naj v teoriji DirectX 10 zahteval veliko manj grafične moči za boljše rezultate v igrah, tako da se lahko zgodi, da boste v kratkem, ko bodo na trgu končno pristale igre s polno podporo za DX10, ugotovili, da je G84 precej poskočen in ne piskavi astmatik, kot se trenutno predstavlja. Samo dejstvo, da ima GeForce 8600GTS le četrtino pro-

"KARTICE SMO ZAČELI ISKATI PRI MEJI 120€ IN TUKAJ SO VODE POSTALE PRECEJ KALNE"

PNY 8600GTS

SAPPHIRE X1950 PRO

NVIDIA GEFORCE 8500GT SLI

ASUS GEFORCE 8800 GTX

EVGA GEFORCE 8800GTS 640

FOXCONN GEFORCE 8800GTS

AMD ATI RADEON HD2900XT

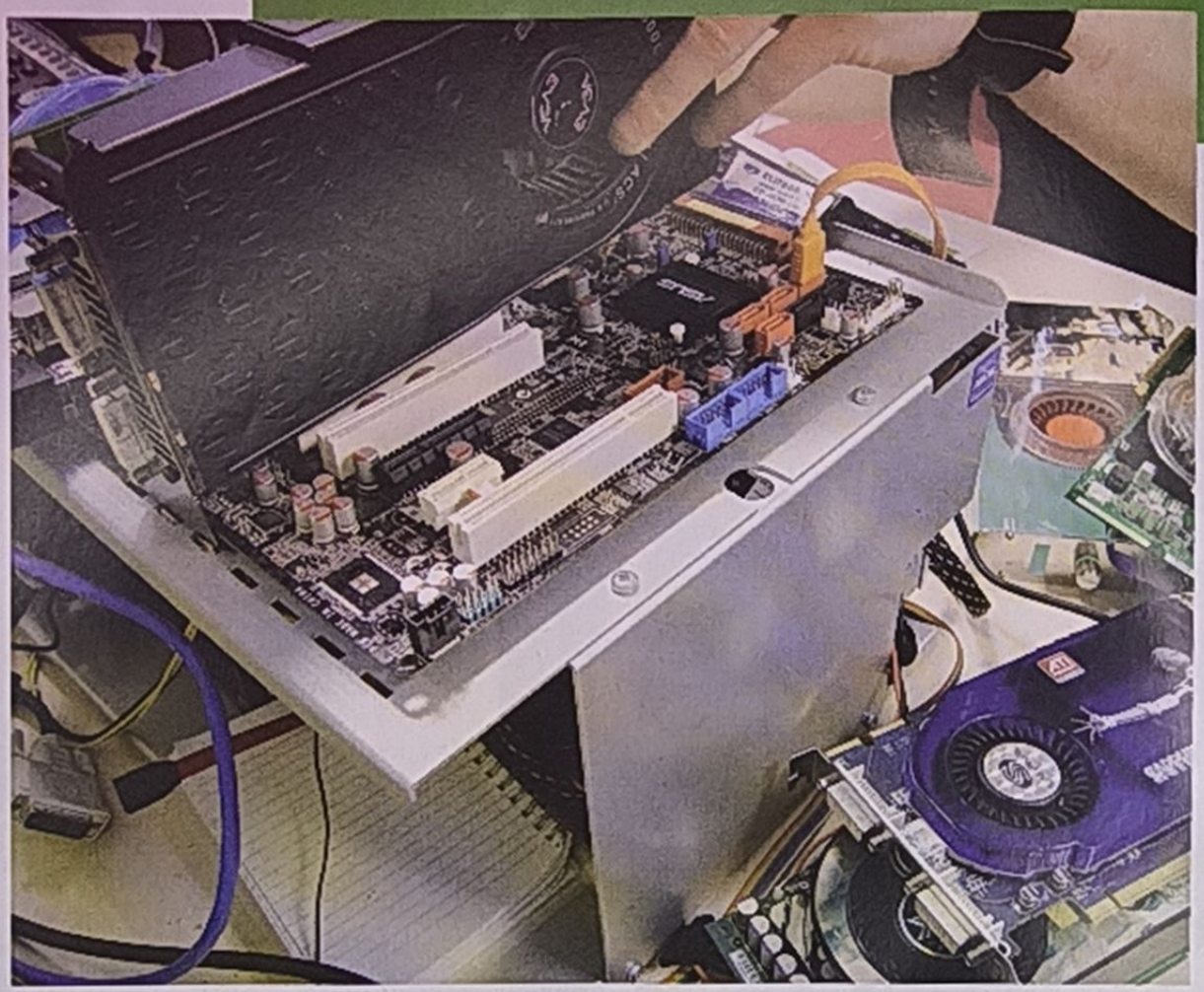
cesorjev toka kot paradni konj 8800GTX, ne bi bil ravno problem, niti v igrah za DX9, saj imajo te kartice izjemno visoke frekvence. Res pa je, da se zatakne pri le 128-bitnem pomnilniškem vodilu. Zasnova toka je pri G84 celo bolj učinkovita kot pri G80, a kot otrok, ki se trudi jesti sladoled skozi slamico, je G84 moder v metaforični obraz, medtem ko se trudi seliti podatke naokoli.

Dajte nam DX10

Nove grafične kartice bi naj bile torej deležne precejšnjega poskoka v zmogljivosti, ko bodo enkrat lahko poganjale kodo DX10, tako da bi naj pustile starejše tekmice, kot sta na primer nVidiin 7900GS in ATI-jev X1950 Pro, daleč zadaj. Težava je samo v tem, da vam v tem trenutku ne moremo dati prepričljivega dokaza, da bo res tako. Vzemimo za primer nVidiin demo Cascades. Deluje s karticami serije 8800, gre pa za prekrasno predstavitev zmogljivosti poenotenih senčnihkov za generiranje scene, živali, svetlobnih učinkov in fizičnih lastnosti vode v realnem času, ne da bi glavni procesor moral pogosto intervenirati.

No, ta demo še zdaleč ni tako spektakularen na 8600GTS, verjemite nam.

Seveda en sam demo ne more biti zadosten dokaz za karkoli. Konec koncev je bil Cascades zasnovan za prikaz daleč najboljše grafične strojne opreme, ki stane skoraj trikrat več od opreme srednjega razreda, trenutno pa nimamo nobene pametne kode DirectX 10, s katero bi lahko karkoli sploh primerjali. V bistvu bi vam radi povedali naslednje: če želite grafično kartico zamenjati takoj, vam preprosto ne moremo svetovati, katera možnost je dolgoročno najboljša za igre. Možno je, da bodo kartice serij 8600 in 8500 preprosto letele na račun učinkovitosti DX10 in prilagodljivosti poenotenih senčnikov, možno pa je tudi, da se bodo prav neslavno hitro postarale, ko bodo razvijalci začeli v igre vključevati kompleksnejše rutine, ki bodo zasnovane za grafične procesorje višjega razreda.



Zgoraj **Če imate manjše ohišje, se lotite merjenja, preden investirate vkartico serije 8800.**

Kljub temu pa smo za ta test izbrali večinoma grafične kartice srednjega razreda, da bi vam predstavili, kaj lahko dobite za svoj denar, če nameravate sistem nadgrajevati še pred koncem poletja. Za test smo si ogledali praktično celoten segment trga, osredotočili pa smo se na splošne zmogljivosti na povprečnem 20-palčnem monitorju, za katerega ne potrebujete božjastno drage grafične kartice. 20- do 22-palčni monitorji so trenutno tudi cenovno dosegljivi. Fino je, da se nam ni več treba ločiti od strašljivo velikega kupa denarja za spodobne ločljivosti. Vsekakor pa ne pozabite, da je "nativna ločljivost" edina prava mantra, ko kupujete grafično kartico. Grafična kartica visokega cenovnega razreda bo vedno odlično delovala, dejstvo pa je, da vam ni treba zapraviti 600€ za kartico, ki bi poganjala igre pri 1.680x1.050.

Če se malce vrnemo k 8600GT - če ne iščete res norih zmogljivosti, so nVidiine kartice vsekakor vredne ogleda. Trenutno se lahko pohvalijo z najnaprednejšim integriranim procesorjem za obdelavo videa na trgu, ki uporablja nVidiin visoko-ločljivostni pogon PureVideo. Gre za lastnost, ki deluje samo v Visti, namenjena pa je olajševanju dela procesorja pri dekodiranju visoko-ločljivostnega videa. To je mogoče en sam argument, a je vsekakor dober, tako da lahko sklepamo, da bodo kartice serij 8600 in 8500 primernejše za medijske centre kot za igričarske računalnike.

GeForce proti Visti

Zanimiv rezultat, ki so ga izpljunili naši programi za testiranje zmogljivosti, je, da je negativna razlika pri poganjanju iger DX9 v Visti znatno nižja pri katerikoli kartici GeForce 8x kot pri starejših generacijah. To je tema, ki se ji bo potrebno bolj posvetiti, skoraj 20% padec števila slik v sekundi, ki ga je utrpel 7900GS v *F.E.A.R.* v Visti v primerjavi z XP pa 8600GTS vsekakor postavi nazaj proti vrhu nakupovalnega seznama. Takšna taktika za zmago mogoče ni ravno plemenita in verjetno ne dokaže nič, razen tega, da je Vista še vedno neprimeren sistem za primerjalno testiranje grafičnih kartic, vseeno pa pomeni, da nVidiinih kartic srednjega razreda ne bi smeli kar takoj odpisati. ¤ PCF

"PRAVZAPRAV SPLOH NISMO PREPRIČANI, S KATERO KARTICO JE TRENUTNO NAJBOLJE NADGRADITI SISTEM"

Se splača počakati?

AMD-jev načrtovani veliki bum ni ravno počil

Čeprav nismo čisto razočarani nad HD2900XT (in nad dejstvom, da se AMD sploh ne trudi konkurirati 8800GTX), pa nam ni najbolj jasno, zakaj toliko odlašanja pri izdaji serije kartic s podporo za DX10 nižjih cenovnih razredov, ki je padla v vodo v zadnjem trenutku, tako da smo bili deležni samo ene kartice nižjega cenovnega razreda.

To nas je še dodatno razočaralo, saj ima nVidia kar pisano paleto izdelkov vseh cenovnih razredov. AMD ima trenutno idealno priložnost, da nas navduši z variacijami na temo R600, a bomo na navdušenje žal očitno morali še malce počakati. Škoda.

NIŽJI RAZRED DO 150€

CENA/OK. 120€

SAPPHIRE X1600PRO HDMI

Nevredna greha

Proizvajalec Sapphire
Na spletu www.sapphiretech.com

Tale Sapphirejeva kartica je zasnovana na X1600Pro in se, kot smo pričakovali, v igrah precej slabo obnese. Glede na to, da je glavna prodajna prednost kartic 8600 in 8500 možnost dekodiranja videa, pa se nam je zdelo vredno testirati tega tekmeca za medijske računalnike.

Izhod HDMI pomeni, da bo ta kartica delala s HTDV-ji, žal pa zanjo nismo našli gonilnikov za Visto, gonilnikov Catalyst pa ni mogoče uporabljati z omenjenim izhodom. To je seveda problem, ker nas predvajanje s HDCP zaščitenih vsebin v XP še vedno ni prepričalo, kar ni ravno zabavno.

Največji šok pa je cena kartice. Če sestavljate računalnik za gledanje visoko-ločljivostnih filmov, raje počakajte na 8500 z vrati HDMI ali podobno kartico, ki bo delovala v Visti, preden zapravite toliko denarja za star procesor, ki opravilu morda ne bo kos.

Samo zato, ker ima izhod HDMI, še ne pomeni, da gre za HD-nebesa.

PCFormat Ocena 49

CENA/OK. 120€

ATI RADEON HD2600XT

Tekmec za 8600GT?

Proizvajalec AMD
Na spletu www.ati.com

Če smo čisto iskreni, si kartic, kot sta tale HD2600XT in X1600 na tem mestu ne ogledujemo kot potencialne nadgradnje resnega igričarskega sistema (to bi bilo smešno). Če niste zadovoljni z igranjem svojih najljubših iger pri 800x600 brez vsakih podrobnosti (to menda velja za vse med nami, kajne?), ni šans, da boste zadovoljni s takšno kartico. Žalostno je, da od HD2900XT ni podedovala pomnilniškega vodila, saj se "ponaša" z le 128-bitnim vodilom, ki se pošteno muči v igrah in se slabše obnese celo od kartice X1950Pro, 8600GT pa jo tudi poseka v večini iger. Sicer poenoteni senčniki še niso polno izkoriščeni, a tudi ko bodo, dvomimo, da bo tale kartica dobra izbira za igričarje.

Kar reši tole kartico pred pogubo, pa je dekodiranje HD videa. Za razliko od nVidiine serije 8 lahko tale kartica VC1 dekodira v celoti v grafičnem procesorju, tako da glavni procesor sploh ni obremenjen.

Tale pa ni za igre. Naka.

PCFormat Ocena 70

CENA/OK. 140€

SAPPHIRE X1950GT

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

Odlična kartica za drobiž?

Proizvajalec Sapphire
Na spletu www.sapphiretech.com

Včasih rezultati testov ne pokažejo dejanskega potenciala kartice. Za primer lahko vzamemo X1800GTO, ki je samo za dlako hitrejša od GeForcea 7600GT v testih.

A naj vas številke ne premamijo. Tako v *F.E.A.R.* kot v *Oblivionu*, dveh najbolj zloglasno zahtevnih igrah, se tale kartica mirno kosa s 7600GT, kar ni zanemarljiv podvig, če pomislite, koliko denarja Sapphire zahteva za ta skupek silicija in bakra.

Razlog za to je enostaven. Gre namreč za malce oskubljeno izvedbo kartice višjega razreda z 256-bitnim pomnilniškim vodilom, namesto prenapihnjene cenejše kartice, ki sopiha za 128-bitnim vodilom. Kartica je zasnovana na ATI-jevem procesorju R520, ki je bil pred kakšnim letom, če se še spomnite, kratek čas hitrostni prvak. Če smo iskreni, gre za edino kartico med izdelki nižjega cenovnega razreda, s katero bi se šli potepat po Cyrodiilu v *Oblivionu*.

Prav dobra je za postarno damo, kajne?

PCFormat Ocena 85

CENA/OK. 128€

EVGA GEFORCE 7900GS

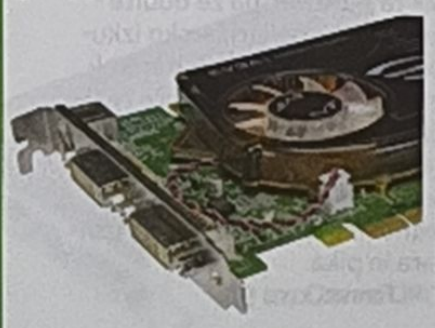
Zabava se začenja tukaj

Proizvajalec EVGA
Na spletu www.evga.com

To je še edini preostali model serije kartic GeForce G7x, tako da gre za nostalgično slovo od priljubljenega pljuvalca pikslov prejšnje generacije. Čeprav se 7900GS še vedno čisto spodobno obnese v kar nekaj igrah, je žal res, da se pri tem pošteno muči, odkar je *Oblivion* postavil nove standarde zmogljivosti pred nekaj več kot letom dni. Medtem ko kartice s podporo za DX10 že kažejo, kakšno bi naj bilo procesiranje iger, AMD/ATI veselo spodbija že tako nizko ceno GS-ja z nekoliko naprednejšo kartico, X1950Pro.

Če kartico primerjamo s sorodnikom 8600GTS, ima še vedno svoje kvalitete, saj se je v večini testov celo bolje obnesla, čeprav razlika med obema ni med igralnostjo in neigralnostjo. Glede na to, da obstajajo cenejše primerljive kartice, vam lahko sporočimo žalostno novico: nekoč vrhunska kartica bo očitno kmalu dočakala žalosten konec.

Še vedno dobra kartica, a jo X1950Pro poseka.



PCFormat Ocena 77

SREDNJI RAZRED DO 250€

CENA/OK. 220€

ASUS GEFORCE 8600GTS TOP

Boljša izbira, a še vedno ne dovolj

Proizvajalec Asus
Na spletu www.asus.com

Ne glede na to, kaj si mislite o delu naše vlade v zadnjem letu dni, boste vseeno morali priznati, da se 30€ ne zdi več ravno velik kup denarja. Leta 1997 smo v tolarski protivrednosti na

Ali že navite kartice res predstavljajo dobro vrednost za ceno?

bankomatih še vedno lahko dvignili manj kot 10€. V letu 2007 pa za rundo pijače že lahko zastavite Rolex.

Se sprašujete, zakaj omenjamo nekaj samoumevnega? Zato, ker na eni strani za svojih 40€ več kot stane klasični 8600GTS, dobite tole pošast, ki dejansko deluje, kot bi pričakovali od takšne kartice. Odlično se kosa z zahtevami visokih ločljivosti in kvalitetne slike. Istočasno pa ne smemo pozabiti, da lahko za še dodatnih 30€ že dobite kartico 8800GTS 320, ki vse tekmece dobesedno odpihne.

Dobra ideja, tale TOP, Asus, a še vedno ni dovolj.

PCFormat Ocena **78**

CENA/OK. 210€

PNY GEFORCE 8600GTS

Mega za filme. Manj mega za igre

Proizvajalec PNY
Na spletu www.pny.com

Sicer za to ni kriv PNY, žal pa ima tale kartica neposrečeno čast, da je edini nenavit model 8600GTS na tem testu. Če jo primerjamo z drugimi sorodnimi karticami nima ravno težav: cena je dokaj ugodna za

Kako je lahko nVidia šla z G80 na tole?

GeForcea 8600GTS, s priloženo igro *Splinter Cell: Doubla Agent* pa tudi ne izgublja na oceni.

Težava je samo v tem, da si ne moremo pomagati, da vam ne bi povedali naslednjega: če kupite 8600GTS, ki ni niti malo navit, si lahko konec koncev omislite še lobotomijo. Na koncu razpredelnice, kjer naštevamo prednosti, se znajde dejstvo, da se kartica v igri *Oblivion* zelo dobro obnese v primerjavi z drugimi modeli DX9, tako da prihodnost ne bo ravno kisla, žal pa *Oblivion* ni tekoče deloval na 22-palčnem monitorju, v vseh ostalih testih pa jo prehitijo kartice, ki so znatno cenejše. Moramo še kaj povedati? Verjetno ne...

PCFormat Ocena **75**

CENA/OK. 144€

SAPPHIRE X1950PRO

ODLIČEN PCFormat DARILO

Poceni, a bojevita

Proizvajalec Sapphire
Na spletu www.sapphiretech.com

Ah, stare so najboljše, kajne? Skoraj dobesedno. Hiter pogled na rezultate testov vam bo razkril, da se X1950Pro ne more ravno kosati s učinkovitostjo

Šestintrideset cevovodov za obdelavo pikslov za zelo ugodno ceno. Temu pravimo kupčija.

G84 v *Oblivionu*, v vseh ostalih testih pa se obnese ravno tako dobro kot precej dražje kartice. Če imate 20-palčni monitor, bi lahko celo rekli, da je zmogljivejša kartica v tem trenutku preprosto zapravljanje denarja.

To seveda ne drži čisto - kartice na primer nismo testirali v *Supreme Commanderju* - za 150€ več pa že dobite Ultimativno igričarsko izkušnjo™ v praktično katerikoli igri. Če pa iščete dobro rešitev za poceni nadgradnjo grafične kartice, ki ni prestara, potem je tale kartica trenutno nedvomno najboljša izbira in pika.

PCFormat Ocena **90**

CENA/OK. 228€ (OBE)

NVIDIA GEFORCE 8500GT SLI

Nadgradnja za cenejše sisteme?

Proizvajalec nVidia
Na spletu www.nvidia.com

To zadevo smo preizkusili iz čiste radovednosti. Prepričani smo, da se bo prodalo kar nekaj računalnikov nižjega razreda s karticami 8500GT, za katere smo pa ugotovili, da niso ravno idealne za

Ena in ena včasih ni enako dvakrat večja moč.

igre, vsaj ne samostojno. Namesto da bi jih zamenjevali z dražjimi modeli, nas je zanimalo, če se te kartice kaj bolje obnesejo v SLI. Torej - ali boste dobili dostojen igričarski sistem s še eno poceni kartico 8500 (za našo se moramo zahvaliti podjetju Point of View), ki jih je mogoče pasivno, torej tiho hladiti?

Najkrajši odgovor je: ne. Razen v *Oblivionu* (kjer se še enkrat pokaže učinkovitost arhitekture G8x), se v nobenem testu sistem ni bolje obnesel z dodatno kartico. *Prey* je bil celo počasnejši. Če kupite sistem z ano kartico 8500, pozabite na parčkanje in jo raje zamenjajte za kaj boljšega.

PCFormat Ocena **50**

VIŠJI RAZRED 250+€

CENA/OK. 658€

ASUS GEFORCE 8800GTX

Izvirni očka za DX10

Proizvajalec Asus
Na spletu www.asus.com

Predstavljamo vam šok leta. Po šestih mesecih kraljevanja na trgu je edini tekmec, ki ga ima 8800GTX… 8800GTX Ultra, ki ga žal nismo dobili pravočasno za ta primerjalni test.

Nobena kartica ni boljša od te, a kaj, ko je draga.

Kartice iz logov ATI/AMD, ki bi lahko resno ogrozila položaj tega zmagovalca, še nismo dočakali. Da, 8800GTX je neverjetna kartica, ki pa ji grozi, da bo postala preveč zadovoljna sama s sabo, če nVidia ne bo dobila zadostnega razloga za izboljšavo in nižanje cene.

V test smo jo med ostalim vključili tudi zato, da bi kartice srednjega razreda opomnili, kakšni bi naj bili rezultati testov. V našem testnem sistemu je 8800GTX poganjala vsako igro pri nativni ločljivosti pri polni kvaliteti slike, kar bo prav gotovo počela še kar nekaj časa.

PCFormat Ocena **90**

CENA/OK. 460€

EVGA GEFORCE 8800GTS ACS

Zagozden v sredini

Proizvajalec EVGA
Na spletu www.evga.com

Ali je na tem svetu sploh dovolj prostora za polnokrvno različico kartice 8800GTS s 640MB pomnilnika? Res je, da je zajetnejša od mlajšega bratca s 320MB pomnilnika in da je znatno cenejša od velikega brata, 8800GTX - vprašanje pa je, če se jo res splača kupiti, ne da bi pošteno razmislili o obeh alternativah.

Zmogljivostno pod 8800GTX, cenovno pa nad 8800GTS 320…

Odgovor je: ne ravno. Vsekakor pa je ta že navita in utišana izvedba vredna razmisleka. Glede na to, da so cene modelov GTX še vedno astronomske, je tale kartica še vedno odlična za zahtevano ceno, sploh v primerjavi z modeli, ki delujejo pri privzetih frekvencah. Res pa je, da z modelom 320 ne boste toliko na slabšem, pa še prihranili boste nekaj denarja. Pri ločljivostih, ki so višje od tistih na naših testih, boste verjetno videli prednosti več pomnilnika (na primer v *Crysis*), a se nam to ne zdi pomembno za tiste, ki nimajo ravno gigantskih monitorjev.

PCFormat Ocena **84**

CENA/OK. 280€

FOXCONN GEFORCE 8800GTS 320MB

Izzivalec za naslov napenja mišice…

Proizvajalec Foxconn
Na spletu www.foxconn.com

To je torej kartica, ki jo morajo tekmeci premagati. Gre za kralja srednjega cenovnega razreda, ki je le za dlako dražji od 250€. Mogoče res ni najcenejša, a je na račun 96 procesorjev toka in frekvenco 500MHz osuplji-vo zmogljiva: približno 80% zmogljivosti 8800GTX za približno 60% cene pri privzetih frekvencah, zasnovana pa je tako, da jo je celo mogoče naviti.

Pod tem gigantskim hladilnikom se skriva cenovno/zmogljivostna češnja na torti.

V našem scenariju "povprečnega igralca" nismo našli igre, ki ne bi tekoče delovala s polnim glajenjem robov in anizotropnim filtriranjem. Kartica je tudi pripravljena na DX10, tako da gre v bistvu za edino kartico na tem testu, za katero se resnično splača prihraniti denar, če si je ne morete že kar takoj privoščiti. Priložen ima celo igralni ploščček.

PCFormat Ocena **91**

CENA/OK. 409€

AMD ATI RADEON HD2900XT

Ni tič, ni miš

Proizvajalec AMD
Na spletu www.ati.com

Od naveze ATI/AMD smo veliko pričakovali, po vseh šušljanjih in špekulacijah pa smo končno dočakali domnevnega tekmeca 8800GTX, ki še zdaleč ni izpolnil svojih obljub. Namesto da bi kralja grafike vsaj malce prisilil, da se spoti pri prehitevanju, se komaj kaj bolje obnese od nVidiinih kartic srednjega razreda. 8800GTS 320 se z njim sicer ne more enakovredno kosati, GTS 640 pa ga neslavno povozi.

Ni tekmec za 8800GTX, pa tudi za 8800GTS 640 ne.

Res pa je, da je kartica pravi mojster dekodiranja visoko-ločljivostnega videa. To opravilo poteka skoraj v celoti v grafičnem procesorju, tako da je glavni procesor zanemarljivo malo obremenjen. Za tiste, ki so nori na video in so pripravljeni skleniti nekaj kompromisov pri igrah je sicer dobra izbira, a kaj, ko je 8800GTS 640 na voljo ceneje, pa še v igrah se znatno bolje obnese. Zmogljivosti pri visoko-ločljivostnem videu so sicer zavidljive, a spet ne trden razlog za nakup.

PCFormat Ocena **80**

Analiza

Omejeno pomnilniško vodilo pomeni, da pri 8600 zmogljivost veliko bolj pade kot pri drugih modelih, zasnovanih na G80 pri višanju ločljivosti. Glede na to, da gre za najnovejšo linijo res odličnih grafičnih kartic, nas je to precej razočaralo... upamo lahko le, da bo ATI-jev odgovor kaj boljši!

Legenda

Vstopni modeli
Sapphire X1600 Pro HDMI · AMD ATI Radeon HD2600XT
Sapphire X1950GT · EVGA GeForce 7900GS

Srednji razred
Asus GeForce 8600GTS Top · PNY 8600GTS
Sapphire X1950 Pro · Asus 8500GT Silent

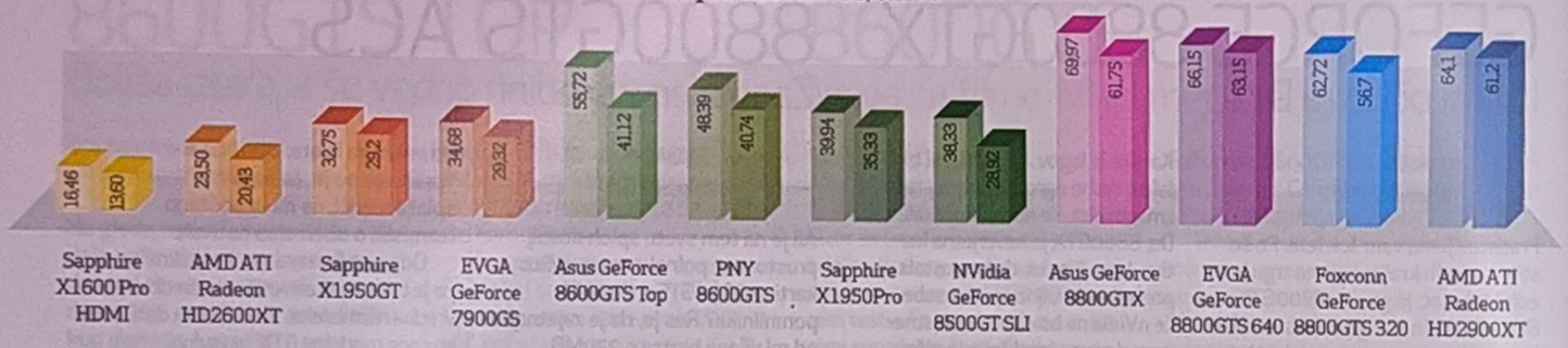
Višji/visoki razred
Foxconn GeForce 8800GTS 320 · EVGA GeForce 8800GTS 640
ASUS GeForce 8800GTX · NVIDIA GeForce 8800GTS 320 SLI

Rezultati testov

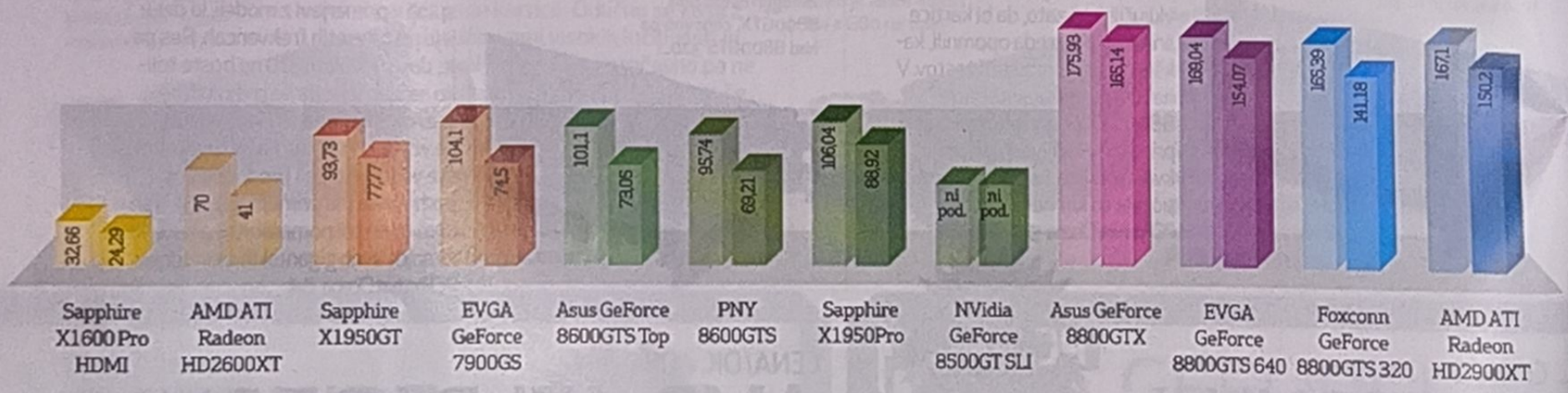
Pojasnjevanje gore številk

Vstopni modeli · Srednji razred · Višji/visoki razred

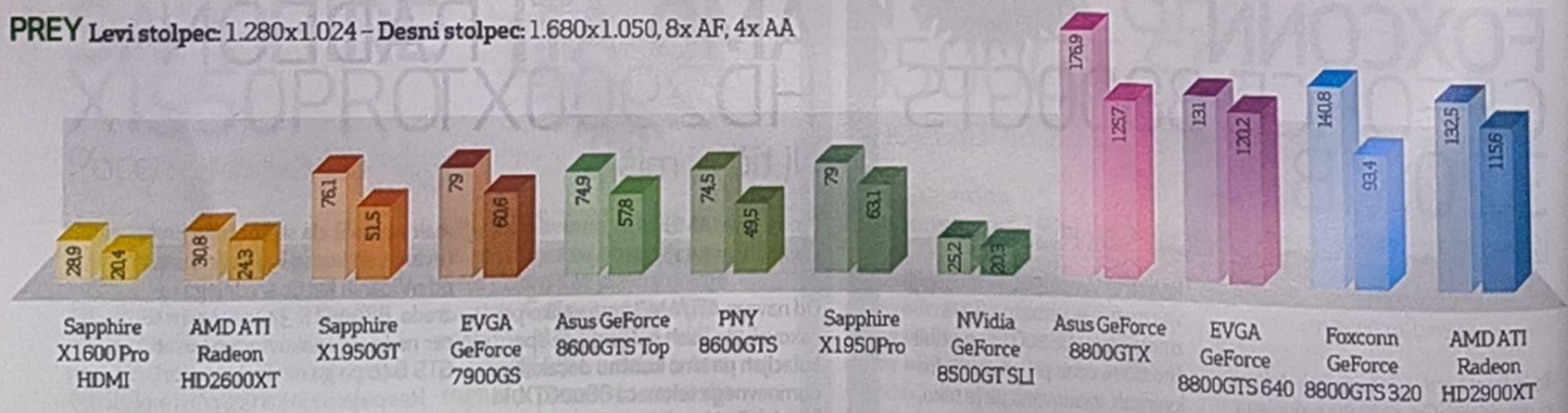
OBLIVION (zunaj) **Levi stolpec:** 1.280x1.024, 8x AA – **Desni stolpec:** 1.680x1.050, 8x AA



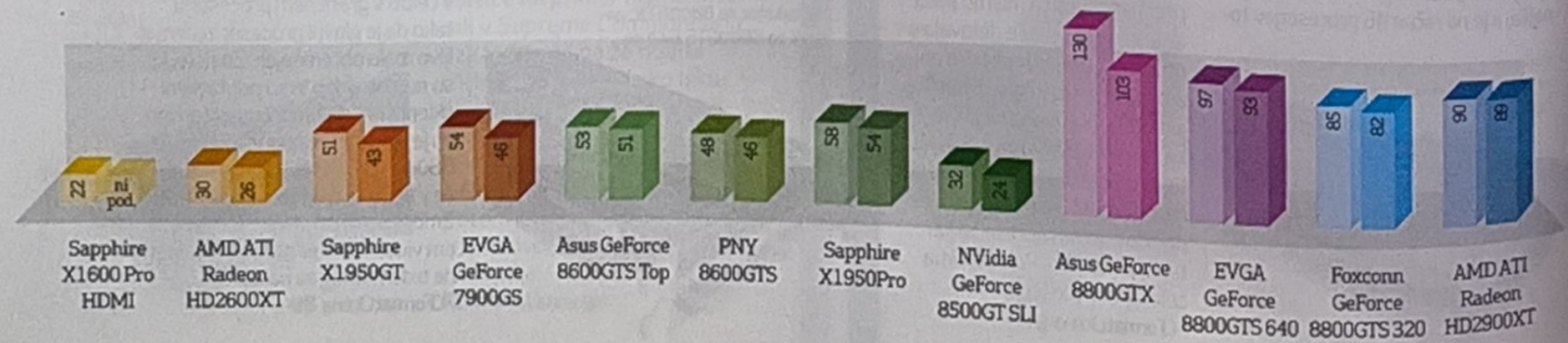
HALF LIFE 2: LOST COAST **Levi stolpec:** 1.280x1.024, 8x AF, 4xAA – **Desni stolpec:** 1.680x1.050, 8x AF, 4xAA



PREY **Levi stolpec:** 1.280x1.024 – **Desni stolpec:** 1.680x1.050, 8x AF, 4x AA



F.E.A.R. **Levi stolpec:** 1.280x1.024, 4xAA, 8xAF – **Desni stolpec:** VISTA, 1.280x1.024, 4xAA, 8xAF



VSTOPNI MODELI	SAPPHIRE X1600 PRO HDMI	AMD ATI Radeon HD2600XT	SAPPHIRE X1950GT	EVGA GEFORCE 7900GS
CENA	120€	120€	140€	128€
JEDRO	500MHz	800MHz	500MHz	450MHz
FREKVENCA POMNILNIKA (DDR)	792MHz	1.100MHz	792MHz	800MHz
POMNILNIK MB	256MB	256MB	256MB	256MB
PODATKOVNA ŠIRINA POMNILNIKA (BITI)	128	128	256	256
VRSTA POMNILNIKA	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
SENČNIKI (pikslov/verteksov)	(12/5)	120 (poenoteni)	36/8	(20/7)
TEKSTURNE ENOTE	4	4	12	20
OCENA	49%	70%	85%	77%
SREDNJI RAZRED	**ASUS GEFORCE 8600GTS TOP**	**PNY 8600GTS**	**SAPPHIRE X1950 PRO**	**GEFORCE 8500GT SLI**
CENA	220€	210€	144€	228€
JEDRO	754MHz	450MHz	580MHz	450MHz
FREKVENCA POMNILNIKA (DDR)	2000MHz	800MHz	700MHz	800MHz
POMNILNIK MB	256MB	256MB	256MB	256MB
PODATKOVNA ŠIRINA POMNILNIKA (BITI)	128	128	256	128
VRSTA POMNILNIKA	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR2
SENČNIKI (pikslov/verteksov)	32 (poenoteni)	32 (poenoteni)	36/8	16 (poenoteni)
TEKSTURNE ENOTE	16	16	12	16
OCENA	78%	75%	90%	50%
VIŠJI RAZRED	**ASUS NVIDIA GEFORCE 8800 GTX**	**EVGA GEFORCE 8800GTS ACS**	**FOXCONN GEFORCE 8800GTS 320MB**	**AMD ATI Radeon HD2900XT**
CENA	658€	460€	280€	409€
JEDRO	575MHz	580MHz	500MHz	750MHz
FREKVENCA POMNILNIKA (DDR)	1800MHz	1600MHz	1600MHz	828MHz
POMNILNIK MB	768MB	640MB	320MB	512MB
PODATKOVNA ŠIRINA POMNILNIKA (BITI)	384	320	320	512
VRSTA POMNILNIKA	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
SENČNIKI (pikslov/verteksov)	128 (poenoteni)	90 (poenoteni)	96 (poenoteni)	320 (poenoteni)
TEKSTURNE ENOTE	32	24	24	16
OCENA	90%	84%	91%	82%

OSNOVNE PLOŠČE ZA VSAK ŽEP

PCFormat

Zanič osnovno ploščo boste imeli zanič PC. Tako pravi Konfucij. Oziroma bi tako pravil Konfucij, če bi živel danes. No, pa smo že uvodoma odplavali v napačno smer, kajne?

Osnovna plošča je temelj računalnika, in vse se v končni fazi odvija prek nje. Medtem ko se je zelo enostavno navdušiti nad hitrim procesorjem, noro grafično kartico in krasnim monitorjem, nobena od omenjenih komponent ni tako ključna za računalnik kot ravno osnovna plošča. Na kaj moramo biti torej pozorni, medtem ko manevriramo po trgu?

Najenostavneje bi rekli, da iščemo stabilnost, prilagodljivost in nadgradljivost, da nam bo plošča čim bolje in čim dlje dobro služila. Verjetno precej dobro veste, kaj danes pričakujete od računalnika, a se bo vaš odnos s časom spreminjal, tako da vam bo dobra osnovna plošča omogočala več možnosti za prihodnost.

Tokrat vam zato predstavljamo osem osnovnih plošč za vsak žep, in sicer za Intelove in AMD-jeve procesorje, da boste vedeli, kaj iskati, ne glede na vašega priljubljenega proizvajalca procesorjev. ¤ PCF

Kako smo testirali...

Ta mesec smo si ogledali vse ključne lastnosti osnovnih plošč. Za navijanje smo uporabili odklenjene procesorje, množilnike smo malce znižali, pomnilnik pa nastavili na 667MHz. To pa zato, ker je za kakršnekoli nestabilnosti v takšnih okoliščinah najverjetneje kriva osnovna plošča.

1 ABIT FATAL1TY FP-IN9 SLI OK. 120€

Podnožje LGA775
Nabor nForce 650i
Grafika 2x PCI-E 8x
Na spletu www.abit.com.tw

Škoda, da ima tale Abitova plošča namesto nabora nForce 680i, ki podpira 1.333MHz vodilo, cenejši nabor 650i, ki te podpore nima. Za obstoječe 1.066MHz čipe Core 2 pa je še vedno prav impresivna plošča po zmogljivostih, ki se je v *PCMarku05* in testih podatkovne širine zelo dobro obnesla. Tudi okoli procesorja je veliko prostora, zahvaljujoč suhim aluminijevim kondenzatorjem, tako da smo lahko vodilo dostojno (a ne ravno spektakularno) navili za 460MHz. Plošča tudi podpira SLI, čeprav vedno bolj dvomimo, da bo ta tehnologija živela še dalj časa.

PCFormat Ocena **79**

2 ASROCK ALIVE NF5 SSATA2+ 72,75€

Podnožje AM2
Nabor nForce 520
Grafika PCI-E 16x
Na spletu www.asrock.com

AMD-jevi Athloni so nam življenje precej olajšali. Ker je veliko funkcij integriranih v sam procesor, je manj možnosti, da gre kaj narobe. Prav to je verjetno razlog, zakaj je ta plošča AM2 tako prepričljiva. Sicer je zasnovana na nVidiinem ne ravno vrhunskem naboru nForce 520, zmogljivostno le malenkostno zaostaja za najboljšimi ploščami za Athlone na tem testu. Oblikovna zasnova plošče je sicer obupna, le en par vrat USB na zadnji strani pa tudi ni ravno višek praktičnosti, a za zahtevano ceno vseeno dobite dokaj zmogljivo ploščo.

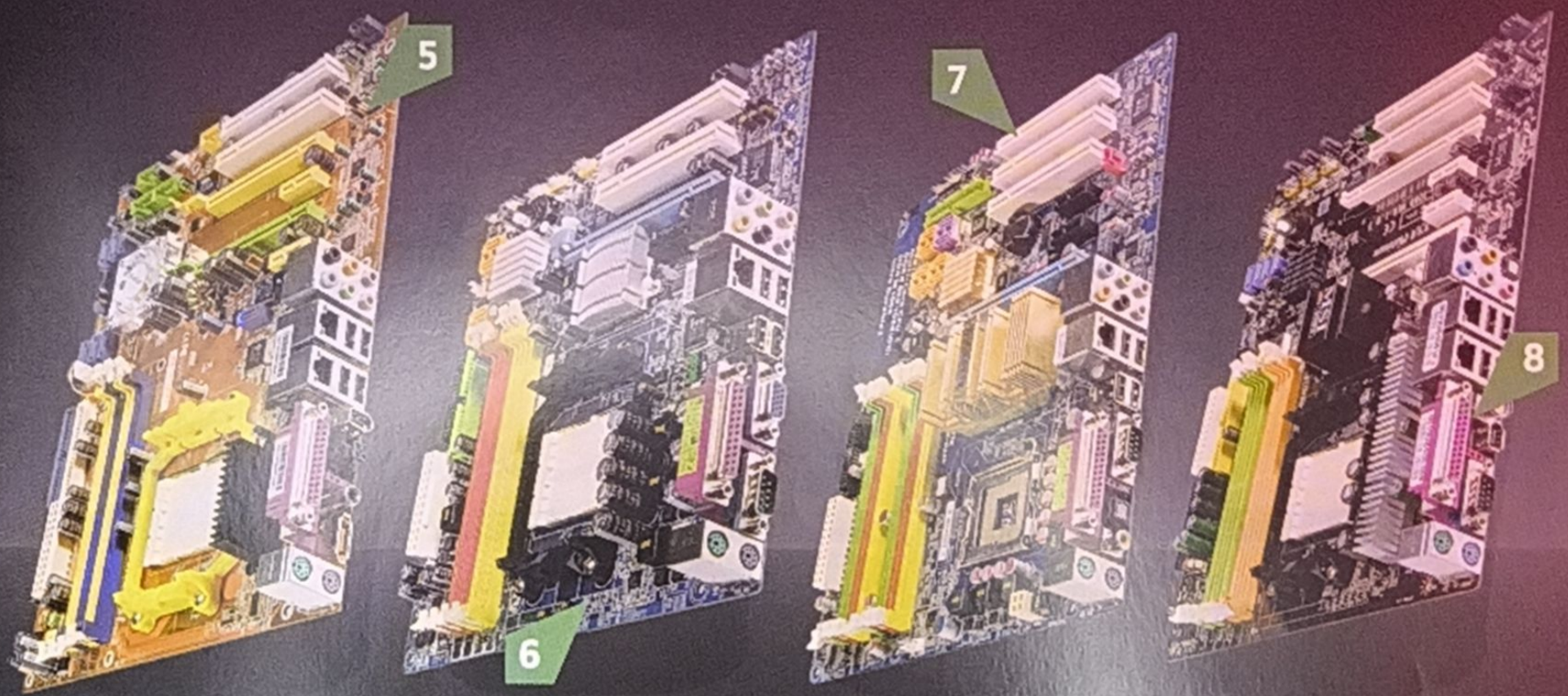
PCFormat Ocena **80**

3 ASUS P5B-E PLUS OK. 130€

Podnožje LGA775
Nabor Intel 965
Grafika PCI-E 16x
Na spletu www.asus.com

Ko smo si tole ploščo prvič ogledali, smo bili precej navdušeni. Možnosti za navijanje so fantastične in jih prekosi samo Intelov novi nabor P35, specifikacije pa so več kot le solidne. Zato nas je seveda zanimalo, kako se je tale plošča postarala v zadnjih mesecih. V bistvu se sploh ni. Intelov nabor 965 je še vedno eden najboljših za Core 2, vodilo pa je mogoče naviti za kar 500MHz, torej za kar 88%, to pa bi moralo biti dovolj za še tako zahtevne zasvojence z zmogljivostnimi testi. Zdaj je plošča celo še cenejša.

PCFormat Ocena **86**



4 FOXCONN P9657AA 119,31€

Podnožje LGA775
Nabor Intel 965
Grafika PCI-E 16x
Na spletu www.foxconn-channel.com

Na trgu je kup plošč z Intelovim naborom 965. Kakšne možnosti ima torej nabor za Core 2 LGA775? Plošča je dobro zasnovana za enostavno nameščanje, čeprav kondenzatorji okoli procesorja malce nagajajo, dobrodošla možnost pa je izmenljiv čip CMOS, ki zagotavlja nekaj dodatne varnosti pri navijalskih akrobacijah, v BIOS-u pa so ravno za slednje prisotne vse potrebne možnosti. Edino področje, kjer plošča ne blesti, je navijanje. 370MHz je malce skopuški poskok, tako da te plošče navijalci, vsaj za to ceno, ne bodo veseli.

PCFormat Ocena **74**

5 FOXCONN WINFAST N570S 132,89€

Podnožje AM2
Nabor nForce 570
Grafika 2x PCI-E 8x
Na spletu www.foxconn-channel.com

Če iščete dobro kupčijo za Athlona, vam lahko predlagamo kar nekaj veliko slabših plošč od tele z nVidiinim naborom 570, ki se lahko pohvali celo z nekaj naprednejšimi možnostmi nabora 590, vključno s podporo za pomnilnik EPP in tehnologijo LinkBoost. Plošča podpira tudi SLI, če ga kdo še sploh uporablja, pa tudi pri navijanju se ni slabo obnesla, saj smo jo uspeli naviti za 290MHz, torej za skoraj 50%, kljub hecnemu aktivnemu hladilniku za nabor. To bi moralo biti dovolj za vse, razen za nore navijalske kamikaze.

PCFormat Ocena **83**

6 GIGABYTE GA-MA69VM-S2 OK. 52€

Podnožje AM2
Nabor ATI Xpress X1200
Grafika Integrirana in PCI-E 16x
Na spletu www.giga-byte.com

Glede na podrejeno vlogo AMD-jevih procesorjev v primerjavi s Core 2, je tale skromna plošča AM2 precej razumna izbira. Kot prvo je cena dobesedno nesramno nizka. Če ji pridružite še kak cenejši dvojedrni procesor in cenovno ugoden hladilnik, ne boste zapravili več kot 200€ za spodoben sistem. Ker je na ploščo integriran Radeon X1200, boste potrebovali samo še disk in optični pogon za poceni dvojedrni stroj. Zato tudi ne preseneča pomanjkanje možnosti za navijanje in digitalnega video izhoda. Lahko pa za malo denarja dobite kvaliteto.

PCFormat Ocena **75**

7 GIGABYTE GA-P35C-DS3R 172,80€

Podnožje LGA775
Nabor Intel P35
Grafika PCI-E 16x
Na spletu www.giga-byte.com

To je ena prvih osnovnih plošč z Intelovim novim naborom srednjega razreda. Zato tudi zagotavlja več možnosti za prihodnje nadgradnje kot katerakoli druga Intelova plošča na trgu, vsaj dokler na trgu ne pristanejo še druge plošče z naborom P35. Poleg 1.333MHz vodila so na plošči tudi reže za pomnilnik DDR2 in DDR3 (za slednjega sicer samo dve). Pri privzetih frekvencah je enako zmogljiva kot plošče z nabori 965, blesti pa pri navijanju. Nedvomno po zaslugi hitrejšega vodila zaorje prek 500MHz in se ustavi komaj pri krasnih 540MHz. Fino.

PCFormat Ocena **90**

8 MSI K9A PLATINUM OK. 105€

Podnožje AM2
Nabor ATI Xpress 3200
Grafika 2x PCI-E 16x
Na spletu www.msi.com.tw

Nad nVidiinim SLI-jem smo se hitro vsi navdušili, o CrossFire pa so bila mnenja precej deljena. Še danes je število računalnikov s takšnim sistemom skorajda zanemarljivo. Če k temu prištejete še ATI-jev odnos do DX10, je verjetno jasno, zakaj te plošče nismo vzeli smrtno resno, še posebej, ker je na plošči ne ravno spektakularen nabor ATI Radeon Xpress 3200. Si pa plošča zasluži dodatne točke za oblikovno zasnovo, tako da jo lahko priporočimo glede na ceno, zmogljivosti in možnosti navijanja. Za zahtevano ceno je to prav poštena plošča.

PCFormat Ocena **79**

Naslednji mesec: Preizkusili bomo najboljše igričarske slušalke

Santa Rosa

Še en pogled v kristalno kroglo

IZID/KMALU

Intel je nadgradil platformo Centrino. Pa je to sploh takšna novica, da bi nas upravičeno vrgla iz popoldanskega dremeža? Ja, pravzaprav je...

Platforma Centrino je bila velik uspeh za Intel. Ne le, da je zabila notesnikom prepotrebno brco vzpodbude v zadnjico - sprožila je tudi nekaj izvrstnih stranskih učinkov za lastnike namiznih računalnikov. Ravno Centrino je zaplodil Pentium M, ta pa se je kasneje razvil v veličastni procesor Core 2 Duo. In verjetno vam ni treba razlagati, kako dobri so ti čipi.

Centrino je torej v redu zadeva. Nobenega razloga nimamo, da se ne bi besno veselili vsake nadgradnje te platforme, ki jo Intel napove. In res, za zaveso se na nastop že pripravlja Centrino 4, prej znan tudi pod imenom Santa Rosa. Tako kot se je prva različica osredotočala predvsem na avtonomijo baterij, brezžično povezljivost in hitrost, si tudi Centrino 4 v svojem fitnesu trudi najbolj okrepiti te tri skupke mišic.

Kot zanimivost najprej pade v oči dejstvo, da novi Centrino prihaja med nas v različnih okusih: Centrino Pro je platforma, osredotočena na poslovneže, drugi, Centrino Duo, pa je namenjen običajnim Zemljanom. Sledila bo še varianta z imenom Centrino Duo Extreme Edition, ki je bo najbolj vesela igričarska skupnost - manj osredotočanja na avtonomijo in večja želja po hitrosti. Zveni čudovito, in ko bomo v prihodnosti dobili enega od omenjenih modelov na mizo, bomo o tem gotovo izdatno poročali...

Četrta različica platforme predstavlja težko pričakovano novost Turbo Memory, prej skrito pod kodnim imenom Robson. Kot verjetno veste, gre za napredno uporabo pomnilnika NAND, ki bo izboljšala delovanje trdega diska s predpomnjenjem datotek. Tehnologija obljublja podaljšanje življenske dobe baterije in trdega diska, saj občutno zmanjša količino branja in zapisovanja na plošče diska. Ker h končni ceni novega notesnika Centrino Turbo Memory doda samo dobrih 20€, se bo zadeva gotovo prijela.

> "Grafično srce pač ni namenjeno najbolj zagrizenim igričarjem"

Zavoljo boljšega delovanja bo tehnologija Turbo Memory nedvomno hitro zaplavala tudi v namizne PC-je. In mi jo bomo z odprtimi rokami sprejeli, četudi bomo prikrajšani za daljšo avtonomijo baterije. Ravno omenjena avtonomija baterije je najbolj očiten fokus nove izdaje platforme Centrino - in to vidno vpliva na ostale dele sistema, kot je recimo grafika.

Zdaj s T in še L

Grafični čip GMA X3100, ki ga lahko najdete integriranega v nabor Mobile 965, je bil zasnovan z mislijo na omejitev oddajanja toplote notesnika (35W TDP oziroma Termal Design Power), zaradi tega to grafično srce pač ni namenjeno najbolj zagrizenim igričarjem. Boste pa naleteli na nekaj izboljšav, ki bodo pomagale tudi na tem področju, če bo kakšna igra že zašla na notesnik. Končno je denimo prišel strojno podprt T&L ("transform & lighting"), ki dvigne rezultat v 3DMarku06 na 416. Kar je sicer še vedno premalo za igranje novejših iger. Več o X3100 najdete v junijskem *PCFormatu*.

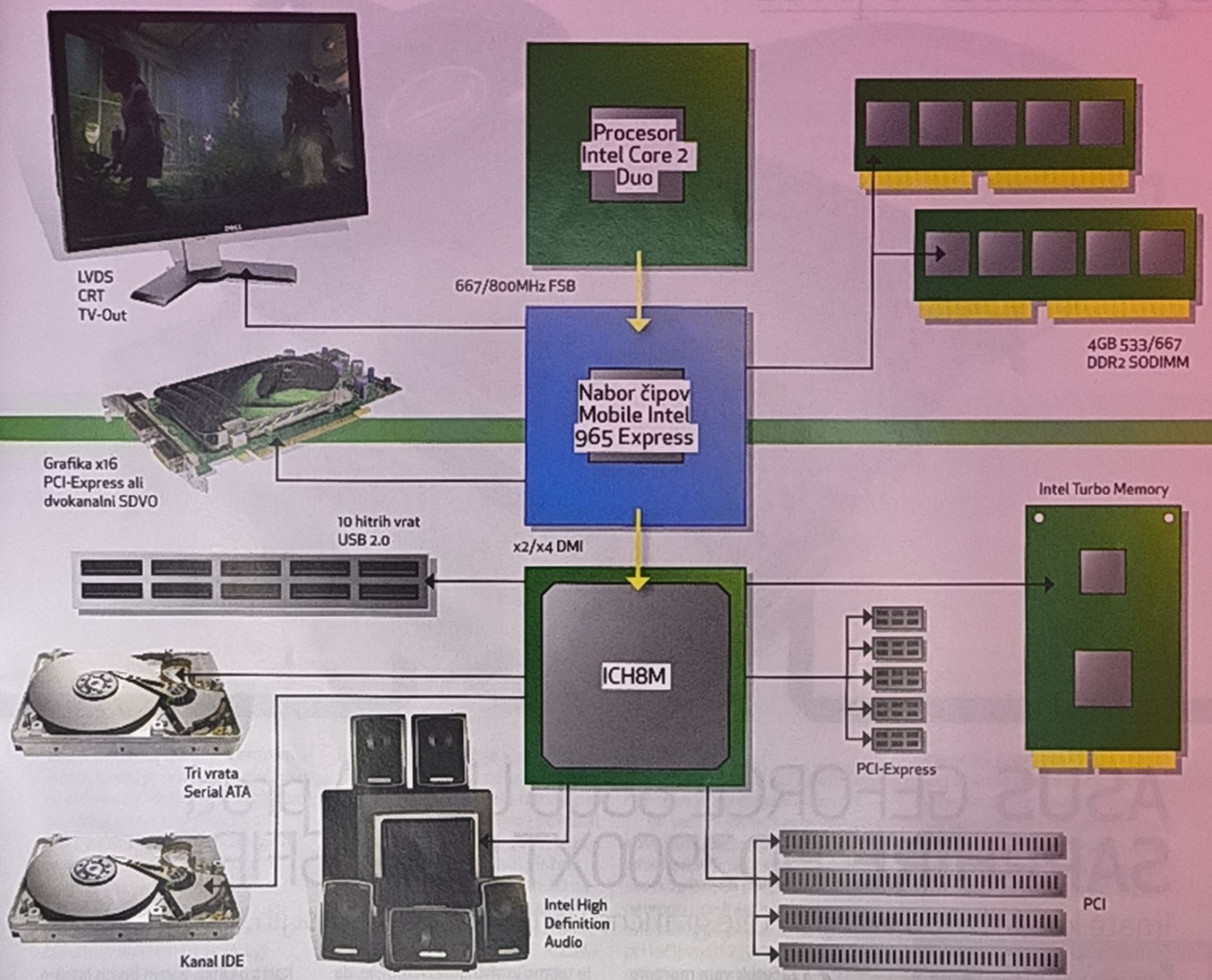
Tudi nabor čipov ima v rokavu nekaj trikov za varčevanje z energijo, vključno s

Mama, glej, brez žic
Toliko standardov in tako malo časa...

Ena najboljših zapuščin Centrina je bila, da je naredil brezžično povezavo pri notesnikih za standard. A stvari so se od takrat pomaknile naprej in danes kup brezžičnih tehnologij kopni za pozornostjo uporabnikov. Pri Intelu so se morali odločiti, katero bodo podprli. Predčasno so že odpovedali podporo 3G zaradi previsoke cene, WiMax pa še vedno ni pripravljen - čeprav boste teoretično lahko obe tehnologiji kasneje dodali s pomočjo kartic.

Kljub temu pa Intel je nadgradil stare specifikacije za omrežja, tako da Santa Rosa zahteva podporo za standarde 802.11a, b, g in draft-N. Draft-N še vedno ni končan, podpora zanj pa je različno dobra. Da bi zavrnili vse dvomljivce v poštenost izbire standardov, so pri Intelu izvajali teste opreme vseh večjih proizvajalcev in uvedli nalepko "Connect with Centrino", ki si jo bo prislužil vsak kos opreme, ki bo opravil test.

Intelov GMA X3100 je bistvena nadgradnja glede na predhodnike.



podporo za dinamično prilagajanje intenzivnosti zaslona (D2PO) in preklapljanje med različnimi osvežitvami zaslona - mirujoče slike je pač potrebno izrisati manj pogosto kot objekte, ki so v gibanju.

Če že govorimo o pomembnosti varčevanja z energijo shranjeno v bateriji notesnika, moramo poleg X3100 in Turbo Memory omeniti še izboljšavo Speed-Step. Uvedeno je novo stanje spanja procesorja, imenuje se DC4, ki med trenutki brezdelja izklopi večji del procesorja, le tu in tam pride od uspavanih delov signal, ki preverja, če je že čas za prebujanje. Manj aktivno stanje dovoljuje tudi spremembo frekvence vodila, kar pomeni daljšo avtonomijo baterije med predvajanjem DVD-jev in glasbe.

Omogočeno je tudi dinamično spreminjanje frekvence jedra procesorja, kar so brihtneži poimenovali Turbo Mode. V vseh modelih Core 2 Duo, ki delujejo s frekvenco 1,8GHz ali več, lahko eno od jeder dvigne svojo hitrost za 0,2GHz in se tako odzove na zahtevno aplikacijo. Pri tem TDP še vedno ostane pod 35W. Proces je podoben načinu delovanja hipernitnosti (HyperThreading).

Družina naborov Mobile 965 Express prinaša podporo za nova stanja neaktivnosti in dinamične spremembe hitrosti izboljšanega mobilnega Core 2 Duo. Vgrajeno je tudi vodilo Serial ATA s pasovno širino 3Gb/s, podpora za dodatna vrata USB 2.0, krmilnik shranjevanja Matrix pa izboljša tehnologijo obnavljanja podatkov.

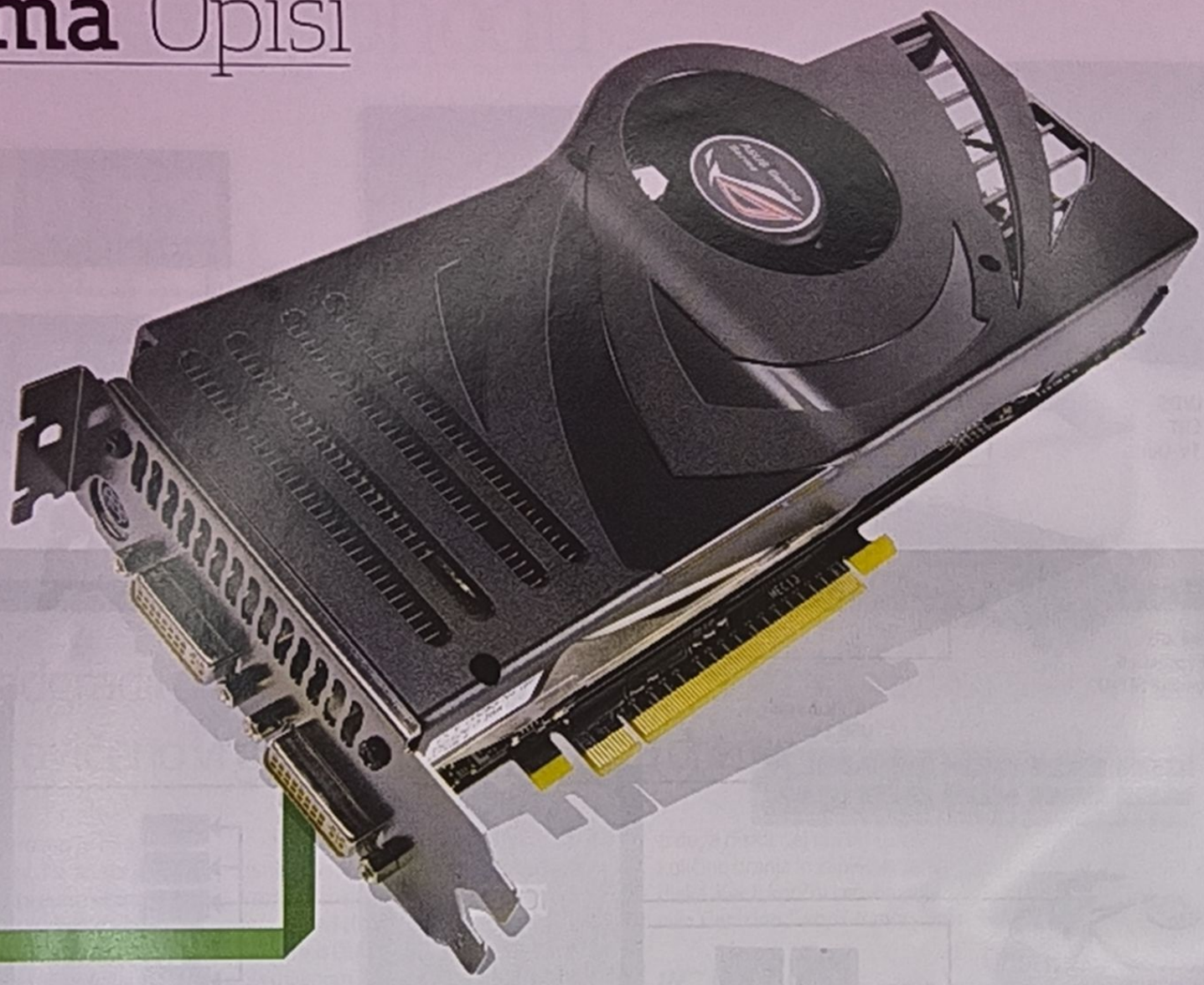
Razlika med izvedbama Pro in Duo bi lahko na hitro določili takole: Pro ima dodatne varnostne mehanizme in boljši nadzor. Oddaljene administratorske storitve so tudi nadgrajene z različico 2,5 Intelove tehnologije AMT (Active Management Technology), ki počne bistre stvari s pomočjo omrežja. Da bi si notesnik prislužil oznako Pro namesto Duo, morata biti prisotna Intelov 82566MM Gigabit Networking Connection s strojno-programsko opremo AMT 2.5 in BIOS, ki obvlada virtualizacijsko tehnologijo. Seveda morata biti na mestu tudi upravljanje z običajnim in brezžičnim omrežjem.

Zanimivo, da za razliko od prejšnjih izzidov platform Centrino tokrat ne bomo dobili hkrati tudi novega nabora.

"Omogočeno je tudi dinamično spreminjanje frekvence jedra"

Novi nabori čipov in procesorjev ne prihajajo na trg po istem urniku, zato je bilo dosedanje sovpadanje platform Centrino in novih procesorjev pravzaprav prej naključje kot ne. Dejstvo je, da je Core 2 Duo trenutno ata in mama procesorjev, zato je Centrino 4 še toliko bolj zanimiv. ¤ PCF

Naslednji mesec: Razkrivamo ATI-jeve grafične nabore srednjega razreda!



715€/ASUS

ASUS GEFORCE 8800 ULTRA proti SAPPHIRE HD2900XT CROSSFIRE

Imate kakšnih 800 evrov za tele grafične kartice? Le oglejte si jih...

OSNOVNI PODATKI
Kartica Asus GeForce 8800 Ultra
Cena 715€ **Na spletu** www.asus.com
Pomnilnik 768MB
Frekvenca procesorja 612MHz
Frekvenca pomnilnika 2.160MHz
Pomnilniški vmesnik 384-bitni

OSNOVNI PODATKI
Kartica Sapphire HD2900XT CF
Cena 780€ (390€ x 2)
Na spletu www.sapphiretech.com
Pomnilnik 1.024MB (512MB x 2)
Frekvenca procesorja 742MHz
Frekvenca pomnilnika 1.650MHz
Pomnilniški vmesnik 512-bitni

Za začetek vam moramo povedati nekaj precej pomembnega. Če nimate 30-palčnega monitorja za igre, nimate nobenega razloga, da bi zapravili 800€ ali več za grafično kartico. Pika.

Tudi če uporabljate kak velikanski širokozaslonski monitor, kot jih ponujajo Dell, Viewsonic ali Apple, vseeno še ne vrzite starega manjšega modela v smeti, sploh če bi se radi pohvalili s svojimi dosežki v večigralskih igrah (za to se lahko zahvalite vhodnim zastojem velikih monitorjev). Če povemo drugače: razlog, da smo se odločili za tole tekmo grafičnih velikanov, je, da smo želeli videti, kateri je boljši pri tako božjastno visokih ločljivostih, torej na monitorjih, ki so večji od 20 palcev in podpirajo ločljivosti nad pravljičnih 1.680x1.050.

Zdaj, ko smo opravili z osnovno logistiko, pa so oglejmo, kakšna je videti grafična kartica za 800 evrov. Na eni strani lahko za ta denar kupite eno samo nVidiino kartico GeForce 8800Ultra - ki je identična modelu 8800GTX, le da ima nekoliko višje frekvence. Frekvenca jedra, ki poganja teksturne enote in ROP-je, je višja za le 6%, frekvenca pomnilnika in pogona za senčnike pa je dobila dvomestni podpešek (20% oziroma 11%). Razlika v frekvencah po našem mnenju ne odtehta razlike v ceni, še posebej zato, ker je mogoče za iste vrednosti naviti že same kartice GTX.

V drugem kotu pa stoji par AMD-jevih novih prvakov, HD2900XT. Skupaj staneta nekoliko več kot ena kartica Ultra, a vam bo po hitrem pogledu na rezultate testov jasno, da kažeta več potenciala in sta tako boljša vrednost za denar. Zmogljivosti para Radeonov v CrossFire so tudi boljše kot para kartic GeForce 8800GTS v SLI. To je torej lastnost, s katero se zamudnik R600 odkupi, sploh glede na to, da smo bili nad zmogljivostmi ene same kartice precej razočarani.

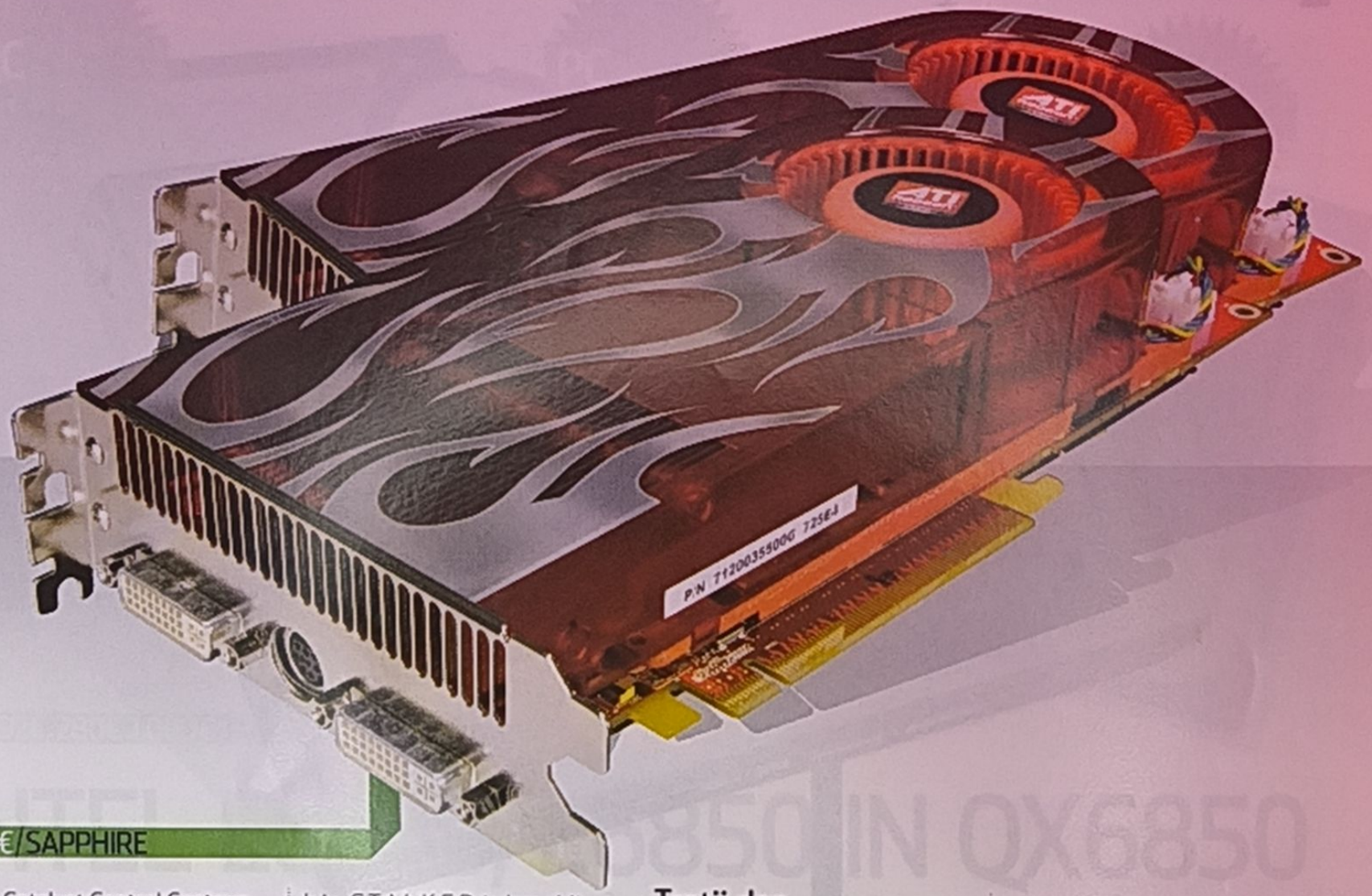
Preden pa začnemo peti hvalnice AMD-ju, nam dovolite, da dokumentiramo proces, ki je bil potreben, da smo CrossFire sploh pripravili do delovanja...

Velikani v ringu

V testnem računalniku smo imeli osnovno ploščo Intel 975X (najboljšo izbiro za CrossFire ta hip) in procesor Core 2 Duo E6600. Dva gigabajta pomnilnika Crucial Ballistix Tracer sta skrbela za prenos podatkov in učinke osvetljevanja, Dellov monitor 30OWFP pa nam je pomagal pri testiranju v najvišjih ločljivostih.

Prvi dan

Okoli pete ure popoldne smo sneli AMD-jeve uradne gonilnike 8.37 z njihove spletne strani, in jih namestili v sveže nameščen Windows XP. Potrebno je bilo sneti kar tri različice platforme .net, da smo našli tisto, ki je de-



780€/SAPPHIRE

lala s Catalyst Control Centrom (različica, ki je priložena gonilniku, ni delovala). Merjenje zmogljivosti sistema z eno samo kartico HD2900XT smo uspeli zaključiti okoli polnoči.

Drugi dan

Okoli poldneva smo v testni računalnik namestili še drugi HD2900XT. V prav nobeni igri nismo videli niti najmanjše razlike v zmogljivostih. Nato smo eksperimentirali s tremi različicami gonilnikov Cataylst in po dolgem, dolgem procesu poskusov in napak smo odkrili, kaj deluje. *S.T.A.L.K.E.R.* je kar obljubljal, čeprav je na nekaterih mestih nebo spreminjalo barvo, po enem zagonu pa je *Prey* pokazal neverjeten poskok v delovanju, nakar je pošteno sesul sistem Windows XP v naslednjih 20 zagonih. *Oblivion* je vztrajno deloval počasneje kot z eno samo kartico. Čeprav je *S.T.A.L.K.E.R.* odlično deloval tudi v drugo, smo ugotovili, da je HDMI avdio, vgrajen v HD2900XT, onemogočil naš X-Fi, in nikakor nismo našli načina, da bi to spremenili. Okoli polnoči (spet) smo namestili nVidiino kartico.

Meritve hitrosti (fps)	ASUS GEFORCE 8800 ULTRA	ATI RADEON HD2900 XT	ATI RADEON HD2900 XT CROSSFIRE
Oblivion 1.680x1.050 (16x AF)	50,22	46,39	38,37
Oblivion 2.560x1.680 (16x AF)	34,87	33,06	28,89
F.E.A.R. 1.680x1.050 (4x AA, 16x AF)	100	61	112
F.E.A.R. 2.560x1.680 (4x AA, 16x AF)	48	32	60
Prey 1.680x1.050 (8x AA, 16x AF)	107,3	72,4	144,1*
Prey 2.560x1.680 (8x AA, 16x AF)	62,9	39,5	81,6*
S.T.A.L.K.E.R. 1.680x1.050 (4x AA, 16x AF) TEST ENA - Notranjost zgradb (malo senčnikov) TEST DVA - Notranjost/zunanjost (veliko senčnikov)	75,26 50,18	68,45 39,92	122,08 62,33
S.T.A.L.K.E.R. 2.560x1680 (4x AA, 16x AF) TEST ENA - Notranjost zgradb (malo senčnikov) TEST DVA - Notranjost/zunanjost (veliko senčnikov)	46,6 36	39,55 22,21	73,68 38,53

*Med testiranjem se je pošteno sesul sistem

Tretji dan

Merjenje zmogljivosti s kartico GeForce je končano v dobri uri.

Ali vam je jasno, kaj bi vam radi povedali? GeForce 8800Ultra lahko odpišemo v treh kratkih stavkih. Gre za pospešen G80. Je neumno predrag, a je bil z njim *S.T.A.L.K.E.R.* popolnoma igralen pri ločljivosti 2.560x1.680. A dela: enostavno in vedno.

Za nekaj drobiža več lahko dobite HD2900XT CrossFire, ki je hitrejši kot ena kartica 8800Ultra. V primerjavi z drugimi nVidiinimi kompleti za isto ceno se dve kartici 8800GTS (320 ali 640) ne obneseta tako dobro kot par R600. Na tem testu smo ugotovili, da R600 ne čuti ravno udarca višje kvalitete slike kot neposredna konkurenca, dve kartici skupaj pa preprosto povozita G80.

Žal pa sistema CrossFire nikakor ne moremo priporočiti, vsaj ne s trenutnimi gonilniki. Ti so preveč nezanesljivi in bi morali ponujati več nadzora pri izbiri načina renderiranja za določene igre, in seveda tudi možnost za onemogočanje presenetega zvočnega čipa. Z nekaj več vloženega časa in truda bi se lahko tak sistem zagnal v sam vrh med proizvajalci računalnikov, kot je Alienware, saj so zmogljivostni potenciali prav neverjetni, trenutno pa vam priporočamo, da se namesto za par novih Radeonov raje odločite za eno samo kartico G80 in jo pošteno navijete. Z veseljem vam bomo tudi pokazali, kako lahko to naredite. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Asus GeForce 8800 Ultra

- Najhitrejša samostojna kartica
- Približno 10% hitrejši kot GTX
- Stabilni gonilniki
- Besno draga

8800Ultra preprosto ni toliko boljši od klasičnega G80, kot bi pričakovali glede na ceno.

79

PCFormat Ocena

Radeon HD 2900XT CrossFire

- Boljša vrednost za denar kot G80
- Končno interni Crossfire
- Čudaški gonilniki
- Ni možnosti izklopa HDMI avdio

Potencialno fantastičen sistem, a je izgubil 20% ocene zaradi očitne nezanesljivosti.

65

OK. 450€/MEDIJSKI PREDVAJALNIK

ARCHOS 704 MOBILE DVR

Ali kdo sploh potrebuje enega od teh? Res?

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 450€ **Na spletu** www.archos.com **Vmesnik** Barvni zaslon, občutljiv na dotik, daljinski krmilnik **Kapaciteta** 40GB **Zaslon** 7-palčni, široki **Dodatki** Snemanje TV-ja prek kabla DVR

Dobri stari Archos. Svet je komajda pozabil na njegov ne ravno slabi medijski predvajalnik AV500, ko je na trgu že spet pristal kot kakšen hiperaktiven tehnološko osveščen koker španjel in začel besno mahati z repom, v gobčku pa je prinesel novi, širokozaslonski, z internetno povezavo podprt predvajalnik. Pri Archosu srčno upajo, da vam bo igranje s to novo svetlečo igračko všeč. In večinoma vam verjetno celo bo.

Kar imamo tukaj, je zelo "in" in zelo "zdaj" naprava. Samsung z novim Q1 in Sony s čudaško majhnim žepnim PC-jem Vaio očitno ciljata na uporabnike, ki ves čas počnejo absolutno vse, pa naj gre za kuhanje kosila na vlaku ali likanje v avtomobilu. Ti dve podjetji imata očitno samosvojo vizijo modernega človeka, ki prav vse počne istočasno, pri tem pa seveda uporablja vse tiste zvite napravice vse-v-enem.

Vse to pa je preveč za Archos. Korejsko tehnološko podjetje je bolj zainteresirano za to, da se mi ves čas zabavamo. Poanta 704 je namreč v dotiku. Preprosto ga malce dregnete, da naredi, kar želite, kot DS za odrasle. Meniji so pregledni, enostavni za uporabo in celo precej zabavni. Celotna naprava je enostavna, srčkana in prijazna. No, skoraj celotna.

Veste, običajno nas na dotik občutljivi zasloni spravijo v jok. Večina članov uredništva je koordinirana približno toliko kot povprečen mrtev konj, tako da imamo večno grdo navado, da izbiramo napačne podmenije, pri 704 pa se je pojavil še dodaten, veliko zlobnejši problem - na dotik občutljiv zaslon ne mara, če se ga dotikate.

Velika depresija

Če zadevo pošteno dregnete, bo začela predvajati film ali bo v smeri vaših ušes vrgla vašo najljubšo glasbo, a kaj ko jo je potrebno tako dolgo prepričevati. Tudi zaslon je bolj povprečne sorte in je čisto pogorel, ko smo poskušali gledati film na sončen dan.

Dostop do interneta je zelo uporaben, če ste na poti, in možnost brezžičnega pretakanja vsebin tudi ni zanemarljiva, a za vsako dobro rešitev smo našli kakšno, ki nam je spila živce. Preden smo si lahko ogledali kakršenkoli film, smo se morali ubadati z gonilniki, popravki in drugimi neprijetnimi zadevami. Vse to nam je spilo živce po slamici, tako da smo si mislili: "Mah, pojdi nekam, 740, s tvojim brezkrvnim zaslonom in nadležnimi gonilniki; mi tvojega neodzivnega trupla že ne bomo vlačili naokoli."

Prepričani smo, da si bo ta predvajalnik našel skupino oboževalcev, a imamo občutek, da se preveč trudi. Poanta naprave je že mogoče zabava, a po čisto preveč truda in izgubljenih živcev zabava ni več zabavna. ¤ PCF

PCFormatOcena

- Širokozaslonski filmi skoraj kjerkoli
- Precej gigabajtov za vaše €
- Zaslon je verjetno delo hudiča
- Rad bi bil vse za vsakogar, pa ni

Čisto res smo se želeli zaljubiti vanj, a nas je 704 prisilil, da smo začeli sanjati o iPodu Video

70

OK. 192€, 280€, 1.000€/PROCESOR

INTEL E6750, E6850 IN QX6850

Intel je predstavil nove procesorje. Ali naj bomo navdušeni?

OSNOVNI PODATKI

Procesor Intel E6750 Ultra
Cena Ok. 192€
Frekvenca 2,66GHz
Vodilo 1.333MHz
Podnožje LGA775
Predpomnilnik L2 4MB

OSNOVNI PODATKI

Procesor Intel E6850
Cena Ok. 280€
Frekvenca 3,0GHz
Vodilo 1.333MHz
Podnožje LGA775
Predpomnilnik L2 4MB

OSNOVNI PODATKI

Procesor Intel QX6850
Cena Ok. 1.000€
Frekvenca 3,0GHz
Vodilo 1.333MHz
Podnožje LGA775
Predpomnilnik L2 8MB

Pred točno letom dni so Intelovi 65nm dvojedrni procesorji prehiteli prav vse, kar smo do takrat videli. Nato je Intel AMD-ju dal še eno brco, ko je bil slednji že na tleh, s predstavitvijo prvega štirijedrnega procesorja. Zdaj je Intel spet prenovil svojo linijo izdelkov, medtem pa še vedno čakamo na kaj novega iz AMD-jevih logov.

Trije novi procesorji niso ravno velikanski skok naprej. Čipi zdaj podpirajo 1.333MHz sistemsko vodilo v navezi z naborom Bearlake in pomnilnikom DDR3. Poskok v zmogljivostih v primerjavi s prejšnjo generacijo pa je bolj mikro- kot makroevolucijski. Celo oznake modelov so dovolj zgovoren dokaz za to: E6750, E6850 in QX6850, pa tudi do sprememb frekvenc in števila jeder ni prišlo.

To pa ne pomeni, da ti novi čipi niso zmogljivostne pošasti. Štirijedrni QX6850 je eden najzmogljivejših namiznih čipov, kar smo jih kdaj videli. E6750 ni takšna pošast, a je še vedno bliskovito hiter. Dodatna podatkovna širina, ki jo omogoča hitrejše sistemsko vodilo, zmanjša ozka grla in še bolje izkoristi procesor. Pod pokrovom pa gre vseeno za lanske procesorje z zbrušenimi batnimi obročki. Frekvence so praktično identične, TDP je še vedno 65W, tranzistorji v njih pa so še vedno veliki (ozorma majhni) 65nm.

Naši testi so to tudi dokazali – rezultati v programu *Super PI* in *Cinebenchu* so le malenkost boljši. QX6850 je potreboval celo nekoliko dlje za računanje 32 milijonov decimalk števila Pi kot QX6800, kljub hitrejšemu vodilu, novemu naboru in pomnilniku DDR3.

Ena največjih prednosti procesorjev Core 2 Duo je bila možnost navijanja – najcenejše modele je mogoče spraviti prek 3GHz s privzetim hladilnikom. Nova linija nadaljuje to tradicijo – E6850 lahko deluje pri 4.0GHz s spremembo napetosti in brez zamenjave hladilnika. Na spletu so že podatki uporabnikov, ki so procesor s pomočjo tekočega dušika spravili do 5.13GHz.

Največja inovacija pri teh čipih pa je cena. Zahvaljujoč prirejenemu proizvodnemu procesu so znatno cenejši od starejših čipov Core 2 Duo, pričakujemo pa lahko tudi, da bo starejšim čipom s 1.066MHz vodilom padla cena, kar je še boljša novica.

Intel je zdaj prisilil AMD v vojno na dveh frontah, na zmogljivostni in cenovni. Noben izdelek iz trenutne AMD-jeve ponudbe se ne more kosati z Intelovimi novimi procesorji, tako da se bo moral AMD pošteno potruditi z lastnim štirijedrnim procesorjem, če bo želel spet postati pošten igralec na trgu, pu tudi če bo naredil zmogljivejši procesor, zanj ne bo mogel zahtevati vrtoglavo visoke cene. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Smešno poceni
- Dobro izkorišča hitrejše vodilo

Če vas majhen poskok v zmogljivostih ne bo ravno prepričal, vas bo cena vsekakor.

91

PCFormat Ocena

- Nor za navijanje
- Odlična vrednost za ceno

Procesor za navdušene navijalce – 4GHz brez zamenjave hladilnika je več kot impresivno.

93

PCFormat Ocena

- Najhitrejši štirijedrni čip ta hip
- Še vedno božjastno drag

Božjastno drag in v bistvu ne upravičil tako visoke cene. Samo za najbolj zagrete.

89

ZVOK/SLUŠALKE

RS110 Wireless Headphones

Cena 52€ Proizvajalec Sennheiser
Na spletu www.sennheiser.com

Po pravilih bi morali biti navdušeni nad vsakim podjetjem, ki nam ponudi kakršnokoli obliko brezžičnega zvoka. Doma se vsi člani uredništva spotikamo ob množico kablov, ki se zvijajo okoli nog stola pred računalnikom, dokler nismo videti kot žrtve v japonskem porniču z lovkami (tako nam vsaj pravijo, khem, khem). Gregor si je celo zadnje zvočnike prilepil na stol, da je imel pošten prostorski zvok.

Osvoboditev izpod jarma kablov bi tako morala biti dobrodošla, ne glede na to, v kakšni obliki in od koga, kajne? Napaka.

Človek bi mislil, da je dobrih 50 evrov fantastična kupčija za brezžične slušalke, a kot smo že prevečkrat izkusili pri zvočni opremi, vse prevečkrat dobite točno toliko, kolikor plačate. Slušalke RS110 so nerodne in bikaste, uporabljeni materiali pa niso niti najmanj impresivni, saj gumbi in stikala delujejo ceneno. Celo vonj imajo po ceneni plastiki.

Kvaliteta zvoka je povprečna, a če ste že odločili investirati v dostojno zvočno kartico, bo mečkanje zvoka skozi te slušalke zadnja stvar, ki bi jo želeli početi. Edina lastnost RS110, s katero se slušalke odkupijo, je domet brezžičnega sprejema. Sprehodili smo se namreč dobrih 150 metrov iz pisarn, tako da so bile vmes debele stene, vrata, da sploh ne omenjamo vseh računalnikov, ki bi lahko prispevali svoje z interferenco, pa je bil sprejem še vedno dober. To je seveda precej impresivno, če imate velikansko željo, da bi svojo zbirko datotek MP3 poslušali med motikanjem na vrtu (in če lahko preživite z ne ravno najboljšo kvaliteto zvoka). Zadnja brca v zobe tem slušalkam pa je tišina. Če vaš računalnik ne oddaja zvoka v oddajnik, se slušalke samodejno izklopijo in šumijo. Če se torej ne želite stalno bombardirati z zvokom, boste deležni udarov statike, kar pomeni, da se slušalke pritožujejo nad pomanjkanjem uporabe... ¤ PCF

PCFormat Ocena 56

ZVOK/SLUŠALKE

inMotion IM616E

Cena 51,01€ Proizvajalec Altec Lansing
Na spletu www.alteclansing.com

Čeprav pojemo hvalnice vsemu, kar je brezžično, pogosto ugotavljamo, da ni vse zlato, kar nima bakrenih špagetov. Tele slušalke tako ali tako niti pod tekočo problematiko ne bi mogle biti brezžične, saj gre za slušalke, ki so namenjene tlačenju v prenosne predvajalnike. Bodimo iskreni in priznajmo eno stvar - veliki večini predvajalnikov so priložene slušalke, ki jih je nujno potrebno zamenjati. Ponavadi so nerodne, prevelike, zvok je pogosto obupen, pa še ušesa nas bolijo po njih, pa če so še tako majhne.

Altec Lansing na tem področju skače na pomoč s temi slušalkami. Oblikovno so... recimo temu zanimive, čeprav smo jih kar nekaj časa sumničavo pogledovali, preden smo jih upali zatlačiti v bližino bobničev. Niso namreč podložene s kupom neuporabne pene, temveč imajo stožčasto tridelno silikonsko prevleko, ki ni le nežna do ušes, temveč kot čepki za ušesa blokirajo 90% zvoka iz okolice. Kvaliteta zvoka, ki so ga te slušalke pripravljene izpljuniti, je prav impresivna. Toni so odlično separirani in pri kompleksnejši glasbi z več instrumenti se vsak posamezen instrument odlično sliši. V bistvu se odlično sliši vse, ne glede na zvrst glasbe.

Edino, kar bo mnoge med vami odvrnilo od nakupa teh slušalk, pa je prav gotovo cena. Če ste za kvaliteto zvoka pripravljeni odšteti 50 evrov, vam jih pa toplo priporočamo. ¤ PCF

PCFormat Ocena 85

Nasveti za nakup: Vrste podnožij za procesorje

Ko izbirate osnovno ploščo, je seveda najbolj pomembno vedeti, kateri procesor nameravate vanjo zatlačiti, kar pa vam seveda pove, katero podnožje mora biti na potencialni osnovni plošči. Tokrat vam predstavljamo priročen seznamček različnih podnožij za AMD-jeve in Intelove procesorje.

PODNOŽJA ZA AMD

Socket A To je podnožje resno stare šole. Za AMD-jevo zgodnjo generacijo zmogljivih procesorjev in zgodnje Semprone. Na to platformo ne računajte, če želite resno nadgrajevati, ker je preprosto preveč za časom.

Socket 754 Ta platforma za procesorje s 754 nožicami je zapolnila vrzel med podnožjema Socket A in 939. Za to podnožje so se pojavili prvi Athloni 64. Tudi to podnožje je nekaj generacij prestaro, da bi še sploh našli pošteno osnovno ploščo z njim.

ZVOK/PREDVAJALNIK MP3

Archos 204 MP3 Player

Cena Ok. 220€ Proizvajalec Archos
Na spletu www.archos.com

Poznamo kar nekaj ljudi, ki so se zaljubili v predhodnika tega predvajalnika, a nas je najnovejša izvedba pustila hla-

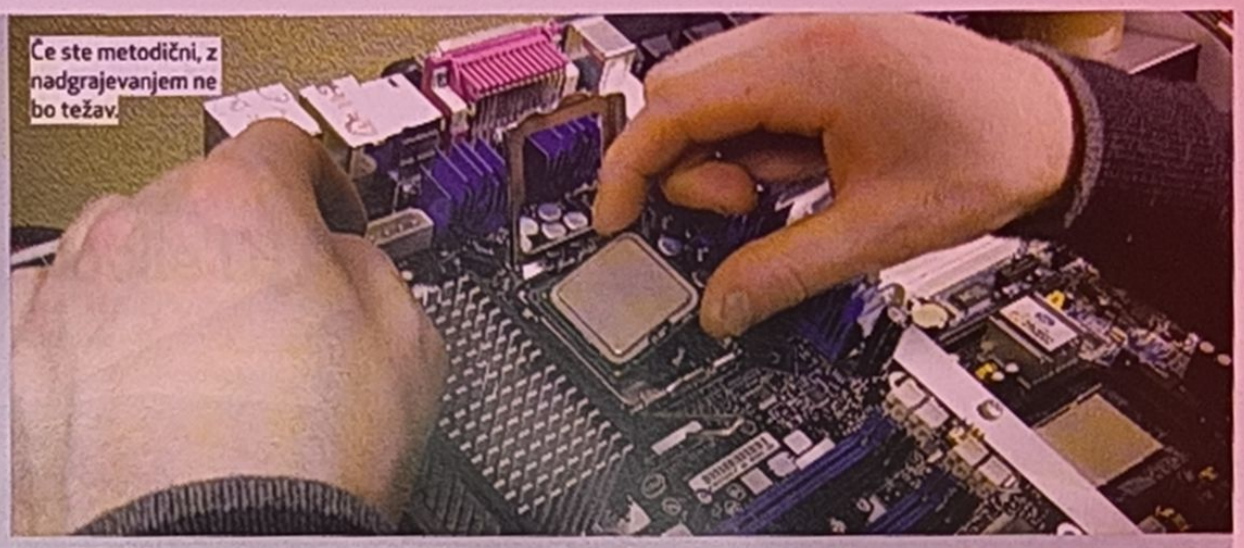
Socket 939 Dobri dve leti je podnožje Socket 939 z Athloni 64 in zgodnjimi dvojedrnimi Athloni 64 X2 kraljevalo na področju zmogljivosti. Athlon 64 je bil najboljša izbira za igralce, saj je na račun integriranega pomnilniškega krmilnika Intelovo tehnologijo Netburst nesramno porazil. Neverjetne pomnilniške zmogljivosti so pomenile blazno hitro delujoče igre.

Socket AM2 Ta je predstavil 940 nožic za procesorje AM2 in je trenutno glavna izbira za sisteme z Athloni. Čipi Athlon 64 X2 so smešno poceni, tako da si lahko omislite spodoben dvojedrni procesor, ploščo AM2 in pomnilnik že za okoli 150€.

Socket F To je AMD-jeva čisto nova platforma s 1207 nožicami, znana tudi kot 1207 FX. Zasnovana je bila za Quad FX, AMD-jevo dokaj neelegantno štirijedrno platformo, ki zahteva dva procesorja. Platforma je draga in ne ravno nujno potrebna.

PODNOŽJA ZA INTEL

Socket 478 Intelovo podnožje stare šole, ki je bilo osnova za prve čipe Pentium 4 in Celeron. Danes morate imeti presneto srečo, da najdete osnovno ploščo s tem podnožjem.


Če ste metodični, z nadgrajevanjem ne bo težav.

LGA775 Intelovo prvo podnožje Landed Grid Array - kar pomeni, da so nožice na osnovni plošči, namesto na procesorju - je osnova za kasnejše Pentiume 4 in Celerone, Pentiume D (Intelove dokaj neuspešne poskuse dvojedrnega procesiranja), Core 2 Duo in Core 2 Quad. To podnože bo tudi topli domek za prihajajoče 45nm procesorje Core 2 in nove čipe s 1.333MHz sistemskim vodilom, ki so pravkar pristali na trgu, skupaj z novimi nabori.

Čestitamo vsem, ki ste opazili, da je podnožje LGA775 namenjeno več generacijam Intelovih procesorjev. Razlika je samo v naboru. Intel 995 tako podpira Pentiume D, 965 in 975 podpirala Core 2 Duo, novejše izvedbe zadnjih naborov pa podpirajo še Core 2 Quad. Če imate starejšo ploščo z naborom 965 ali 975 in razmišljate o nadgradnji na Core 2 Quad, obstaja precejšnja možnost, da si podporo zagotovite z nadgradnjo BIOS-a. Za konec si le še zapomnite, da nabora čipov ne morete zamenjati, saj je integriran v osnovno ploščo, nabori pa se tudi fizično razlikujejo.

Ok. 100€/VIDEO ŠKATLA

V-Mate Recorder

Videorekorder je mrtev, naj živi... čitalnik kartic?

Cena Ok. 100€ **Proizvajalec** Sandisk
Na spletu www.sandisk.co.uk

Resne inovacije so dandanes dokaj redke, kajne? Za vsak resnično izviren izdelek na trgu pristane vsaj sto neoriginalnih dodatkov za iPod, ki po večini najbolje sedejo v koš za smeti.

Sreča pa je, da tu in tam dobimo kak izdelek, ki nas strese iz naših tehnološko osveščenih gat, in tale Sandiskov V-Mate je točno tak izdelek. V-Mate je namreč čitalnik pomnilniških kartic z video vhodom in izhodom, snemati in predvajati pa zna kodek MP4, ki ga na veliko uporabljajo prav prenosne naprave. To torej pomeni, da lahko na pomnilniško kartico video posnamete neposredno s kateregakoli vira, na primer s predvajalnika DVD-jev ali digitalnega sprejemnika, nato pa kartico preprosto zadegate v mobilno napravo in že imate instant prenosno zabavo. Uporabniki PSP-jev bodo še posebej veseli, saj za tlačenje videa na napravo sploh ni potrebno prižigati računalnika, kaj šele, da bi se morali ubadati z dolgotrajnimi pretvorbami.

Glede na to, da gre za prvi tovrstni izdelek, smo pričakovali in tudi dočakali manjše težave, zaradi katerih bi V-Mate lahko zaenkrat izgubil trajno mesto pod vašim televizorjem. Prvi problem je ta, da je med uporabo naprave video izhod omejen na majhno okence v vmesniku, tako da ga vsekakor ne boste želeli trajno priklopiti med digitalni sprejemnik in televizor, če sprejemnik nima vsaj dveh izhodov in vaš televizor dveh vhodov - pa še takrat zna delati težave, če deluje paralelno z videorekorderjem. Dodatna težava je tudi, da naprava ne omogoča prenosa signala, ko je ugasnjena, tako da lahko v takšnem primeru na sliko sploh pozabite. Če ste pripravljeni zadevo vsakič znova priklapljati in odklapljati, vsakič ko bi želeli nastaviti snemanje po urniku, se s tem verjetno ne boste obremenjevali.

Precej navdušeni smo nad V-Mate, in kljub nekaj težavam ta ostaja uporaben pripomoček za vse ljubitelje mobilnega videa. Če bodo pri Sandisku popravili težave prve generacije in mogoče dodali še kakšna vrata USB, tako da bo omogočeno še neposredno shranjevanje na kartico (ali celo iPod), bo V-Mate postal zelo zaželen kos opreme. ¤ PCF

PCFormatOcena

Podprte kartice SD(HC)/MMC, Micro SD(HC) MS/MS PRO/MS PRO Duo **Formati** MP4, 3GP, 3G2 **Ločljivost** 320x240, 640x480
Dodatno Daljinski krmilnik

- Snema neposredno v mobilni format
- Majcene dimenzije
- Snemanje po urniku
- Ni prenosa signala

Naprava ima še precej napak, a če ste tako navdušeni nad mobilnim videom kot mi, boste hitro odkrili njeno uporabno vrednost.

80

Levo **Oglejte si videorekorder prihodnosti.**

dne. Gre za predvajalnik z 20GB prostora, ki bo veselo prepeval v ključih WMV, MP3, WMA (in zaščitenih), podpira pa mano z nebes za predvajalnike MP3 po našem mnenju - kopiranje datotek z vlečenjem in spuščanjem. Preprosto sovražimo nameščanje dodatnega programja, samo zato, da bi lahko prenašali podatke s trdega diska na napravo, ki je v osnovi samo zunanji disk.

Zakaj smo potem čisto nesrečni? Razlog so seveda gumbki. Archos ima majhen večsmerni gumbek, zaradi katerega so nas boleli prsti. Sovražimo majhne gumbke. Sicer ne vseh (še posebej ne tistih, ki so pritrjeni na fine dele ženskega telesa). Če bi gumbek deloval, se sploh ne bi pritoževali, a kaj, ko je trajalo leta, da smo se uspeli prebiti skozi nekaj več kot 3.000 skladb, ki smo jih naložili na predvajalnik, in pri tem so nas boleli naši ubogi prstki. Resno, dajte nam kolešček, prosimo lepo. Če smo čisto iskreni, nas zaslon tudi ni navdušil. Vsekakor je vidno utripanje, grafični vmesnik pa je precej daleč od elegantnega.

Zaradi vsega naštetega smo, milo rečeno, v dilemi. Na trgu obstaja kar nekaj boljših predvajalnikov, a je za vse potrebno nameščati dodatne programe, ki nam niso všeč. Archos je na tem področju čisto nezahteven, in konec koncev počne točno tisto, kar bi naj počel, tako da ne moremo reči, da je slab. Res pa je, da najboljši tudi ni. ¤ PCF

PCFormatOcena **75**

PRTLJAGA/NAHRBTNIK ZA NOTESNIK

Velocity PRO Spyder

Cena Ok. 75€ Proizvajalec Slappa
Na spletu www.slappa.com/site/velocity.html

Nismo ravno prepričani, kako naj sploh začnemo z opisom. Kot prvo smo težko verjeli, da obstaja proizvajalec torb, imenovan Slappa (ker smo se zaradi mulcev v nas začeli hihitati zaradi imena), kot drugo pa ne moremo verjeti, da se je nekdo odločil ime "Velocity PRO Spyder" nadeti nahrbtniku, ne da bi kdo v pisarni padel po tleh od smeha.

Zafrkavanje na stran - kakšen sploh je ta nahrbtnik? V bistvu je zelo podoben sešitim kosom robustnega trdega najlona s kupom zadrg, ki so opremljene z gumijastimi oneti, ki so videti kot nekaj, kar bi nu-metalski tetovator vgraviral v vaš hrbet. Kakor hitro smo si ga oprtali, smo začutili neustavljivo željo, da bi si obuli še bulerje, samo da bi bili v stilu. Mulci ga bodo ljubili.

Nam so sicer večinoma bolj všeč majhni, lahki notesniki, a če nameravate

s sabo vlačiti zamenjavo za namizni računalnik, ki tehta več kot povprečen nosorog, boste potrebovali nekaj takšnega. Vsak žep in zavihek je podložen s peno in prevlečen z mehkim filcem. Vse, kar boste stlačili v nahrbtnik, boste ven pokukalo nepoškodovano, za povrh pa še lepo pološčeno. Podloga za hrbet tudi precej dobro diha, tako da ne boste popolnoma premočeni, ko ga boste sneli (kot da bo kdo opazil pot na LAN partyju), pa tudi dovolj prostora ponuja za kakšno dodatno baterijo, miško, igre in pločevinko pijače. Vsekakor pa ga ne boste uporabili, ko se boste odpravili na pomemben sestanek s kakšno živino. Tale nahrbtnik je čisto samo za igralce, ki "rawkajo". ¤ PCF

PCFormat Ocena 74

DODATKI/ MEŠALNA MIZA

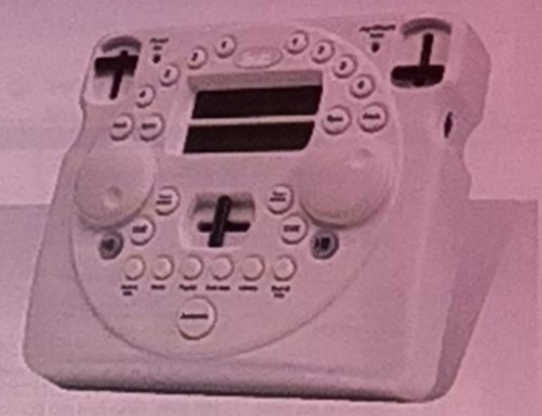
Mobile DJ MP3

Cena Ok. 70€ Proizvajalec Hercules

Na spletu www.hercules.com

Če nas vprašate, je DJ-janje čarovništvo - transmutacija Kylie Minogue v Toma Jonesa na kakršenkoli način si zasluži primerno dozo spoštovanja. Zato smo resno skeptični, ko proizvajalci kakšne naprave zatrjujejo, da bo z njo takšno opravilo "enostavno" ali, kar je še hujše, "zabavno". Herculesova nova konzola za DJ-je cilja na začetnike v poslu, zanimalo nas pa je, če je z njo mogoče zmešati nekaj, kar bi bilo mogoče predvajati na dostojni zabavi.

Nobenega problema nimamo s konceptom brezžične prenosne konzole za DJ-janje, a so pri tej žal sklepali preveč kompromisov, da bi resno zasijala. Najbolj očitna pomanjkljivost sta drsnika za prehode in jakost/višino tona - imata namreč izjemno kratek hod, tako da je natančno določanje višine tona skorajda nemogoče, drsnik za prehode pa se zatika na sredini, kar je znatno manj uporabno kot gladko drsenje. In



čeprav se na zaslončkih med mešanjem prikaže precej podatkov, je izbira skladb na računalniku vseeno boljša ideja. Programska oprema je sicer spodobna, a se ne more primerjati s programom Virtual DJ, ki je bil priložen predhodnim konzolam.

Upamo, da bo tale prenosna mešalna miza prve generacije tlakovala pot bolj dodelanim modelom z boljšimi drsniki, izhodi za slušalke na enoti in napajalnikom, kadar se zabavljaštva lotevate doma. Miza je res mogoče namenjena amaterjem, a bodo z njo le-ti le težko sproducirali kaj boljšega od neznosnega hrupa. Če se mislite DJ-janja resno lotiti, si raje omislite eno od Herculesovih boljših konzol ali pa najdite kak manj kompleksen hobi. ¤ PCF

PCFormat Ocena 67

SAMSUNG

SGH-C140

- Teža 69 g
- Velikost 104 x 44 x 16
- Čas pogovora do 7 ur
- Čas pripravljenosti do 400 ur
- Budilka
- Koledar
- Imenik za 500 številk
- Spomin za 200 SMS sporočil
- SOS sporočila
- SMS, MMS
- WAP
- **Velike številke**

59,90 €

janus TRADE

CELJE | LESCE | KRANJ
KRŠKO | MARIBOR | TRBOVLJE

SAMSUNG

SGH-X160

- Teža 81 g
- Velikost 99,5 x 49,5 x 14
- Čas pogovora do 5 ur
- Čas pripravljenosti do 250 ur
- Fotoaparat
- Bluetooth
- MP3 predvajalnik, FM radio
- Budilka, koledar
- Imenik za 100 številk
- Spomin za 200 SMS sporočil
- **SOS sporočila**
- SMS, MMS, WAP, E-pošta
- **Velike številke**

99,90 €

SAMSUNG

SGH-E250

- Teža 81 g
- Velikost 99,5 x 49,5 x 14
- Čas pogovora do 5 ur
- Čas pripravljenosti do 250 ur
- Fotoaparat
- Bluetooth
- MP3 predvajalnik, FM radio
- Budilka, koledar
- Imenik za 100 številk
- Spomin za 200 SMS sporočil
- **SOS sporočila**
- SMS, MMS, WAP, E-pošta
- **Velike številke**

169,90 €

SAMSUNG

SGH-E390

- Teža 84 g
- Velikost 94 x 47 x 16,8
- Čas pogovora do 6 ur
- Čas pripravljenosti do 395 ur
- Fotoaparat 1.3 MP
- Bluetooth
- MP3 predvajalnik
- Budilka, koledar
- Imenik za 1000 številk
- Spomin za 200 SMS sporočil
- **SOS sporočila**
- SMS, MMS, WAP, E-pošta
- **Velike številke**

179,90 €

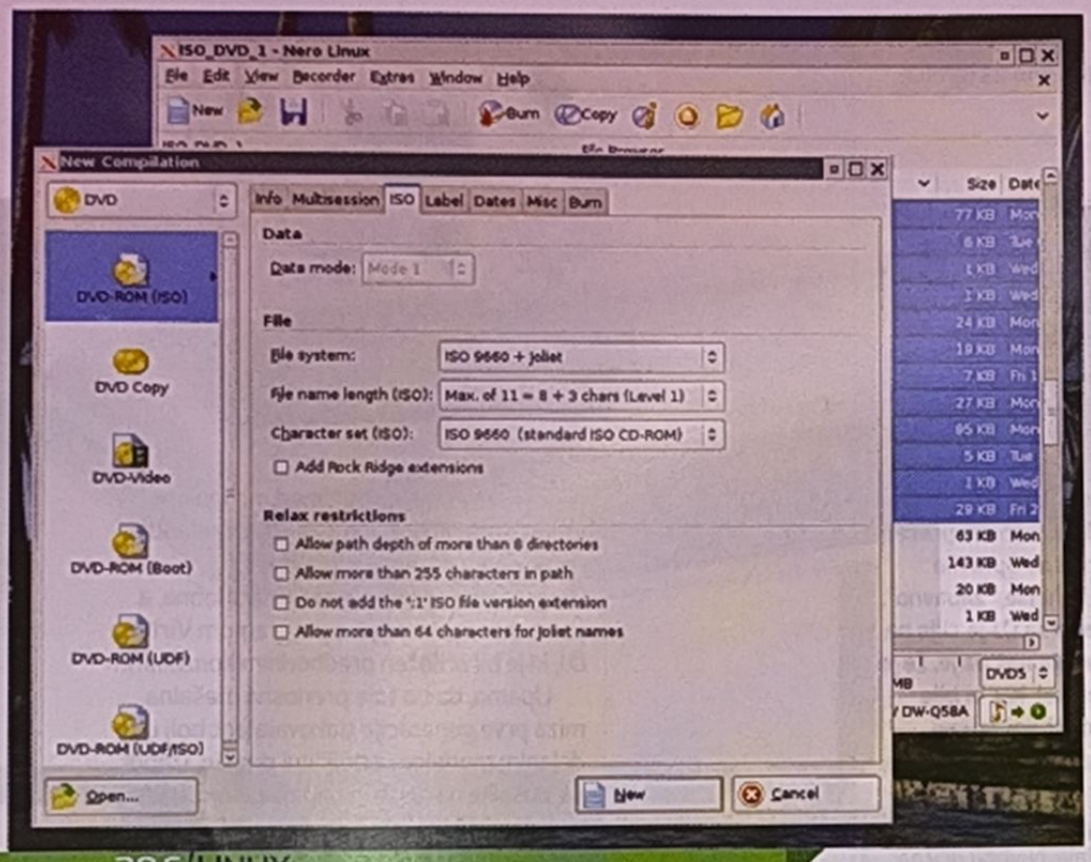
SAMSUNG

SGH-F300

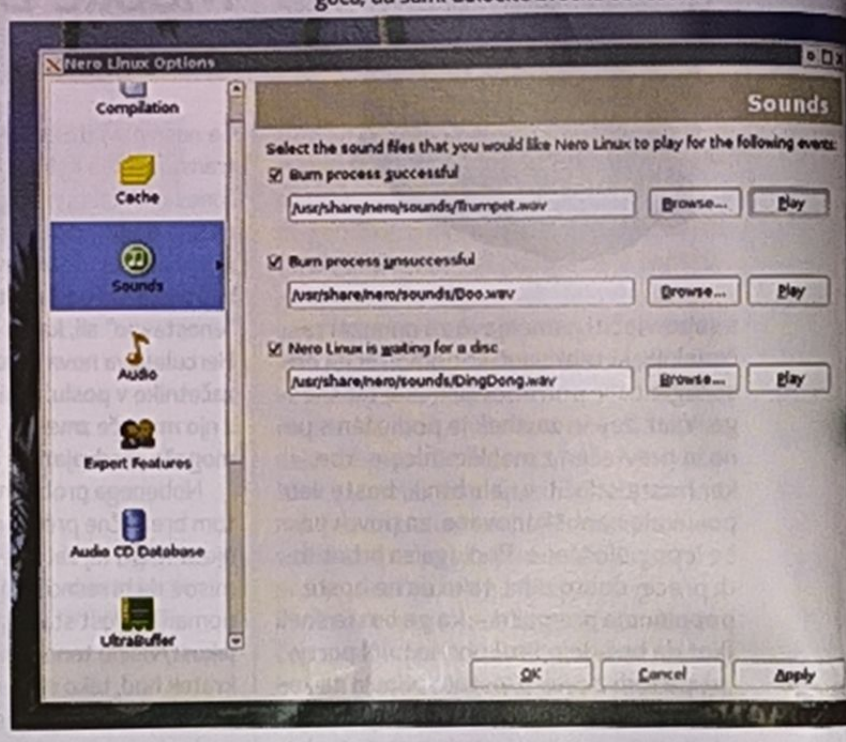
- Teža 77 g
- Velikost 103 x 44 x 9
- Čas pogovora do 4,5 ur
- Čas pripravljenosti do 210 ur
- Fotoaparat 2.0 MP
- MP3 predvajalnik, FM radio
- **Dvojna baterija**
- Budilka, koledar
- Imenik za 1000 številk
- Spomin za 200 SMS sporočil
- **SOS sporočila**
- SMS, MMS, WAP
- **Priložena 1 GB spom. kartica**

449,90 €

Janus Trade, d.o.o., Koroška cesta 53c, 4000 Kranj Ponudba velja do razprodaje zalog! Napake niso izključene!



Levo *Nerov* vmesnik za Linux uspešno kopira različico za Windows.



Spodaj Bi radi bolj vesele zvoke? *Nero* omogoča, da sami določite zvočna obvestila.

20€/LINUX

NERO 3 LINUX

Podpora za HD-DVD in Blu-ray za Linux... pa lahko premaga *K3b*?

OSNOVNI PODATKI

Cena 20€
Zahteve Linux kernel 2.4 or 2.6, glibc 2.3.2, Gtk 2.4.10, 800MHz ali hitrejši, 128MB RAM, 50MB prostora na disku, zapisovalnik CD/DVD/Blu-ray/HD DVD
Na spletu www.nero.com

Pri zapisovanju diskov v Linuxu kraljuje ena sama aplikacija: *K3b*. Ljubijo jo tako novinci kot tudi izkušeni uporabniki, in to tako zavzeto, da celo najbolj zagreti zagovorniki namizja Gnome posegajo po tem orodju za KDE. *Nero* se mora torej pripraviti na kar zagreto bitko, če želi privabiti uporabnike Linuxa, še posebej, ker je njihov izdelek zaprtokodni in komercialen. Linux in zaščitena programska oprema že od nekdaj nista najboljša prijatelja, tako da mora izdelek ponuditi nekaj pošteno spektakularnega v primerjavi z odprtokodno konkurenco, da lahko uspe v svetu brezplačne programske opreme.

Nero za Linux ima na tem področju precejšnjo prednost, saj ponuja točno takšno pomembno lastnost, po kateri se loči od konkurence: podporo za Blu-ray in HD-DVD. Gre namreč za prvo grafično orodje za zapisovanje optičnih medijev s takšno podporo, tako da je na tem področju vsekakor korak pred *K3b*, čeprav orodja, ki tečejo iz ukazne vrstice, ne bodo več dolgo zaostajala. *Nero 3* ponuja brezplačno poskusno različico, ki deluje en teden, odkleniti pa jo je mogoče s serijsko številko, za katero boste odšteli 20€. Med podprtimi distribucijami so Fedora 4, RHEL 4, SUSE 10.0, Debian 3.1 in Ubuntu 5.10 (ali novejše različice omenjenih distribucij), ker je paket na voljo v formatih RPM in .deb, pa ga boste lahko prepričali celo v delovanje v drugih distribucijah.

Nero ponosno trdi, da ima njihov program za Linux isti vmesnik in lastnosti kot *Burning ROM 7* za Windows. Za nove uporabnike Linuxa, ki iščejo znane programe, je ta možnost vsekakor odlična.

Peci, draga

Ko *Nero* zaženete, se odpre pogovorno okno New Compilation, v katerem nastavite znane možnosti zapisovanja. Uporabno je tudi, da program omogoča spreminjanje nastavitev datotečnega sistema, kot sta Joliet ali Rock Ridge, in da ni vezan na omejitve ISO 9660. Edino, kar nas je motilo, je pomanjkanje možnosti za spreminjanje hitrosti zapisovanja – omejeni boste z najvišjo nastavitvijo zapisovalnika, kar ni dobro, če uporabljate poceni medije ali ko želite počasneje zapisovati zaradi varnosti podatkov.

Ustvarjanje slik diskov je prav tako enostavno: preprosto povlečete datoteke iz desnega dela zaslona v levega in kliknete na Burn. Prav tako niste vezani samo na *Nerov* navigator po datotekah, tako da lahko datoteke vlečete iz *Nautilusa* ali *Konquerorja*. V program je integriran seznam podprtih naprav (prek jedra) in omogoča zapisovanje avdio, podatkovnih in mešanih medijev (CD, MiniDVD, video DVD, kombiniran UDF/ISO DVD, Blu-ray in HD-DVD). Pri zapisovanju avdio CD-jev zna *Nero* pretvoriti datoteke MP3 in Ogg v primeren format, pa še podatke o novih datotekah zna poiskati v FreeDB.

Med ostalimi možnostmi so še podpora za zapisovanje v več sejah, simulacijski način in formatiranje prepisljivih medijev. Pri zapisovanju slik diskov Nero prepozna datoteke NRG, CUE in ISO. Po lastnostih je torej res blizu bratcu za Windows, le da nima nobenih možnosti paketa Premium, kot sta na primer Nero Mobile ali Sipps.

Žal pa so se med testiranjem pokazale tudi težave, in sicer pošteno zmrzovanje. Seveda nam je jasno, da je v svetu Linuxa na milijone kombinacij strojne in programske opreme, a smo mi testirali na klasičnem Dellovem notesniku z Ubuntujem 7.04, kjer je vse ostalo delalo brez težav. Če uporabljate Ubuntu in želite kupiti Nero, vam priporočamo, da še malce počakate na popravke, preden se odločite za investicijo v program.

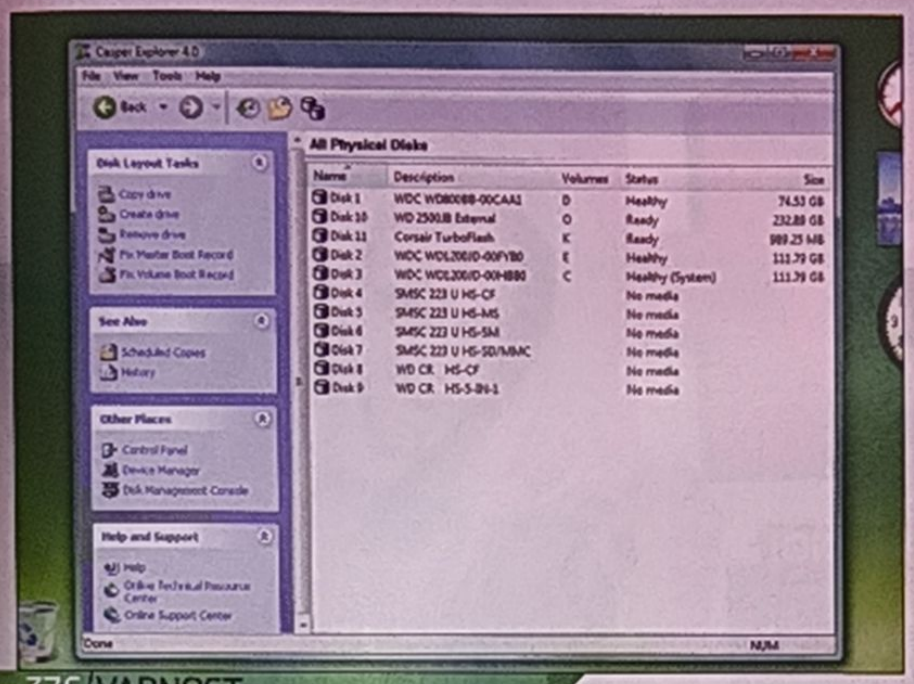
Kljub temu pa *Nero Linux 3* prestavlja odlično vrednost za denar. Če ste redni uporabnik Linuxa in že s pridom uporabljate *K3b* na klasičnem zapisovalniku, se vam zamenjava verjetno ne bo zdela praktična. Če pa si že lastite pogon Blu-ray ali HD-DVD oziroma če ste čisto svež uporabnik Linuxa, pa je nakup skoraj nujen. ¤ PCF

PCFormatOcena

- Podpora za Blu-ray in HD-DVD
- Domači uporabniški vmesnik
- Občasno zmrzovanje
- Komercialen program

Če ne želite čakati, da bodo odprtokodni programi začeli podpirati nove optične medije, ga nujno potrebujete.

85



37€/VARNOST

FUTURE SYSTEMS CASPER 4

Kloniranje z enim klikom

OSNOVNI PODATKI
Cena 37€
Zahteve Windows 2000 ali novejši, 100MB prostora na disku
Na spletu www.fssdev.com

***Casper 4.0* je orodje za kloniranje diskov, ki je neverjetno enostavno za uporabo. Že samo ime je krasen satiričen pokazatelj, kam program cilja: rad bi bil prijazna alternativa *Ghostu*, Nortonovemu programu za kloniranje diskov.**

Program v bistvu sestavljajo tri ikone: ena inicializira disk, na katerega se bo shranila varnostna kopija, druga zažene kloniranje, tretja za zbriše varnostno kopijo. S klikom na vsako možnost se odpre čarovnik s tremi ali štirimi koraki, ki vam zastavi nekaj enostavnih vprašanj (na katerem disku so vaši podatki, kam jih želite kopirati, ali želite kopirati vse particije na disku ali samo eno...). In to je vse, kar je potrebno. Če želite svoje podatke preseliti na večji disk ali jih zaščititi pred okvarami diska, preprosto ne boste našli enostavnejšega načina za ustvarjanje varnostne kopije celotnega sistema. Takšna enostavnost pa ima seveda svojo ceno. Varnostna kopija namreč ni stisnjena v eno samo datoteko, kot pri *Ghostu*, temveč se podatki kloni rajo neposredno na ciljni disk. Vsakič, ko ustvarjate varnostno kopijo, boste torej izgubili vse podatke na ciljnem disku.

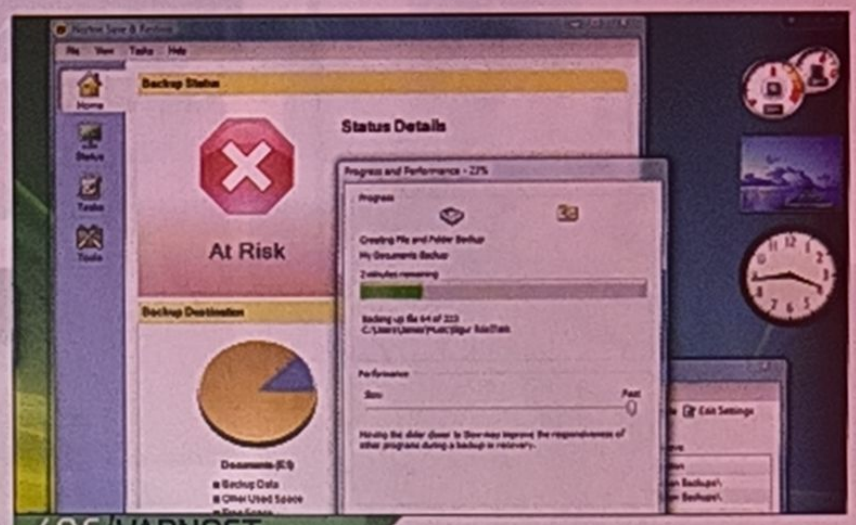
Tudi čarovniki občasno odpovedo, obvestila o napakah pa so precej skrivnostna. Če vam program pove, da je "Disk 4" v uporabi, boste prav gotovo zmedeni, če niste pošteno naštudirali naprednega načina programa, ki diske številči na enak način kot Windows Disk Management. Nezmožnost kompresije je dvorezen meč: za prostor za disku vsekakor ni dobra ideja, a je izvajanje programa zaradi tega hitrejše. Na testu smo 40GB disk klonirali v nekaj več kot uri, kar je znatno hitreje, kot to znajo konkurenčne aplikacije. *Casperjev* minimalizem vsem ne bo pri srcu, a če imate kak rezerven trdi disk in bi radi zagotovili, da ne boste izgubili pomembnih podatkov, si ga vsekakor oglejte. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- ✓ Enostaven za uporabo
- ✓ Zelo hiter
- ✗ Neposredno kloniranje na disk
- ✗ Ne izvaja kompresije

Simpatičen in učinkovit programček, ki ima sicer nekaj pomanjkljivosti, a se zanje hitro odkupi.

83



40€/VARNOST

NORTON SAVE & RESTORE 2

Enostavno kloniranje diskov tudi za Visto

OSNOVNI PODATKI
Cena Ok. 60€
Zahteve Windows XP ali novejši, 1,3GHz ali hitrejši, 512MB RAM Na spletu www.symantec.com
Na spletu www.starrynight.com

Nortonova poenostavljena in manj skrivnostno poimenovana izvedba *Ghosta* uporablja isto uspešno tehnologijo za kloniranje trdih diskov, vključno z možnostjo varnostnega kopiranja posameznih datotek, kar se bo marsikomu zdelo še kako uporabno. Druga različica ponuja domnevno hitrejše kopiranje in združljivost z Windows Vista.

Program je zasnovan za poenostavitev varnostnega kopiranja, saj uporablja čarovnike in vam že takoj predlaga redna tedenska kopiranja. Prva stvar, ki jo boste videli po zagonu programa, je velik rdeč križ z napisom "At Risk". Tega je težko odstraniti, ne glede na to, kako nastavite varnostno kopiranje. Tam bo, dokler ne boste ustvarili slike vsakega trdega diska v sistemu. V programu *Norton AntiVirus* smo vajeni takšnih opozoril, a bo takšna strašilna taktika v programu za varnostno kopiranje vžgala samo pri tistih, ki so trdno prepričani, da je njihov računalnik tempirana bomba, ki samo čaka, da bo izgubila podatke.

Rešilni disk je doživel največ sprememb, in zdaj vključuje isto školjko Windows Vista, ki je tudi del namestitvene procedure sistema. Razen obnavljanja celotnega sistema lahko od tod tudi pregledate namestitev Windows, poiščete morebitne viruse na disku in mapirate omrežne diske. Gre za zelo dodelan zagonski disk, ki je tudi najboljši del paketa in noro uporaben za vse, ki imajo kakšno težavo, ki je ni mogoče rešiti iz Windows.

Druga različica promovira združljivost z Visto, a pri Nortonu še niso uspeli posodobiti terminologije za nov sistem. *Save & Restore* bo veselo kopiral mapo My Documents v Visti, čeprav ta sploh ne obstaja. V Visti je omenjena možnost celo odveč, saj se ne more kosati z Microsoftovo integrirano storitvijo. Tehnologija Ghost, ki jo program uporablja za varnostne kopije celotnega sistema, ga rešuje iz zagate, a je štiri ure čakanja za kopijo 80GB diska malce dolgo za naš okus. Na kratko: v bistvu ima program le malo lastnosti, da bi ga raje priporočili kot *Ghost*, ki je enako prijazen za uporabo in učinkovitejši. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- ✓ Mogočna tehnologija Ghost
- ✓ Združljivost z Visto
- ✗ ...ki še ne deluje 100%
- ✗ Počasnost

Odličen program za raziskoščete najboljšo rešitev za varnostne kopije? Zakaj potem ne gledate *Ghosta*?

72

ŽE V PRODAJI! • ŽE V PRODAJI! • ŽE V PRODAJI! • ŽE V PRODAJI!

Plus!
brezplačna priloga

VROČE ŽENSKE SPOVEDI! BREZPLAČ... PRILOGA! Hitro poglej!

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
8/2007 3,50 €, 35 KN

FHM

EKSKLUZIVNO!

SADO-MAZO V SLOVENIJI!
Zgodbe ljudi, ki uživajo v bolečini ter hoji po robu med življenjem in smrtjo!

NAJBOLJ MOŠKI FILMSKI TRENUTKI!
Pozdravljen, testosteron, nasvidenje Tom Cruise! Vstopnica - 0€!

MAFIJSKI MORILEC!
Preprost družinski človek ... in njegovih 200 umorov!

Najbolje plačana porno igralka!

Jenna Jameson!
...ako seksati kot superzvezda? Popolnoma preprosto!

Plus!
Lovec na rake, borec K1, R'N'R smrti, Miss Hit Stars, in horoskop z erekcijo ...

Sado-mazo v Sloveniji! Najbolj moški ternutki! Mafijski morilec!

Plus! Plus! Plus! Plus! Plus! Plus! Plus! Plus! Plus! Plus! Plus! Plus!

Borec K1, dnevnik podpovprečneža, Miss Hit Stars, lovec na rake ...

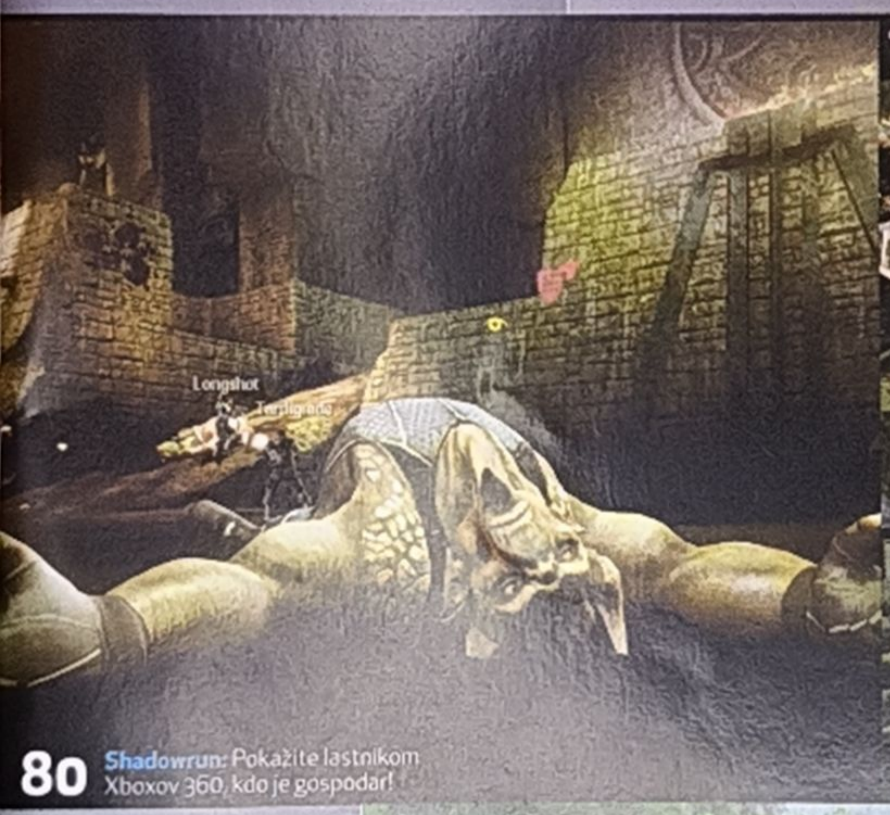
SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!

PCF66/avgust 2007

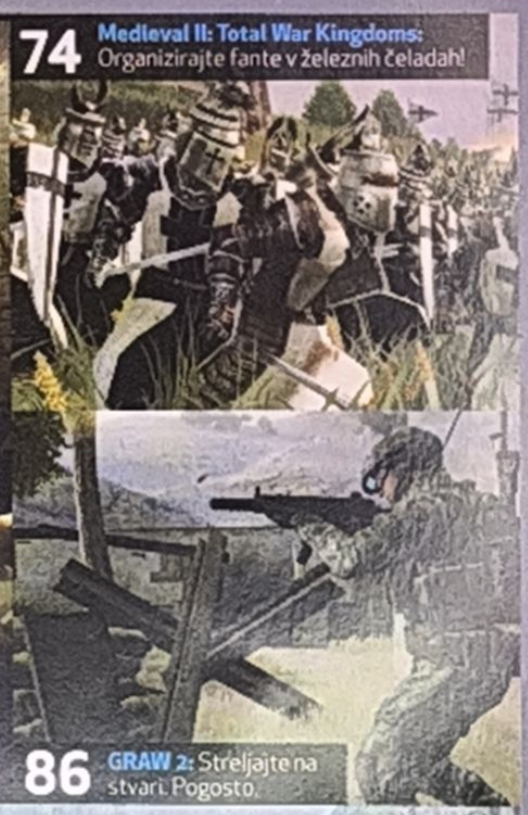
Igre

Ker so igre naša strast

Naša igričarska prisega
V vseh drugih revijah boste brali o "obljubah bralcem" in drugih neumnostih. Mi bomo raje iskreni. Ljubimo dobre igre. Sovražimo slabe. Da, tako enostavno je.



80 **Shadowrun:** Pokažite lastnikom Xboxov 360, kdo je gospodar!



74 **Medieval II: Total War Kingdoms:** Organizirajte fante v železnih čeladah!

86 **GRAW 2:** Streljajte na stvari. Pogosto.

Testni stroj
Igre testiramo na pošastnem sistemu SLI s procesorjem Core 2 Duo, osnovno ploščo nForce 680i in grafično kartico GeForce 8800GTX, ki se ji bo kmalu pridružila še sestrica, da bo SLI popoln. Za shranjevanje podatkov skrbita dva diska Western Digital Raptor, vgrajenega pa je še 2GB Corsairjevega pomnilnika Dominator.

70 **E3:** Šli smo v Kalifornijo in vam pripravili podrobno reportažo

Napovedi

74 Medieval II: Total War Kingdoms
76 The Witcher
77 Loki
78 Vampyre Story

Zakulisje

70 **Poročilo z E3**
Iz vroče Slovenije smo se odpravili v razbeljeno Kalifornijo, in vam prinesli podrobno reportažo z igričarskega sejma

Opisi

80 Shadowrun
82 Shrek the Third
84 Overlord
86 Ghost Recon Advanced Warfighter 2
88 Harry Potter and the Order of the Phoenix
89 Internet Scrabble Club
89 Pacific Storm Allies
89 Midway Arcade Treasures Deluxe
90 SpaceForce Rogue Universe
90 Blackwell Legacy
90 Monster Madness
91 Bad Mojo
91 Bone

E3 BUSINESS AND MEDIA SUMMIT

Daljše ime, manjši šov, vseeno zelo pomemben igričarski dogodek v zanimivem letu 2007

Nič golih deklet. Nič pomanjkljivo oblečenih deklet. Čakalne vrste sestavljene iz zgolj desetih ljudi. Nobenih kičastih kartonastih zgradb v malem. Nobenih plačanih kazni zaradi prevelikega hrupa. Nobenega previsokega Nemca s plastično puško v roki in blondinko, visečo na bicepsu. Nobene stojnice za kebab/hamburger/"poljubno obliko mletega mesa zatlačena v cenen kos kruha". Nobenih golih dekl… hm, to smo že rekli. In sploh ne govorimo o knjižnem sejmu z rabljenimi programerskimi knjigami (mimogrede, če kdo rabi rabljeno knjigo *Osnove Loga* z manjkajočimi stranmi 17, 53 in 62-65 ter z žvečilko zlepljenimi 68 in 69 – pišite Tomažu B). Hudiča, E3 je res mutiral v nekaj povsem nerazpoznavnega. A vprašajmo se še najpomembnejše – je novi E3 Business and Media Summit obdržal vsaj staro navado sprožitve plaza ton igričarskih informacij? Hja, ravno v tolikšni meri, da si zasluži štiristransko poročilo.

Prireditev, ki jo je tokrat gostila Santa Monica (predel Los Angelesa), je res ponudila povsem drugačen obraz kot smo ga bili doslej vajeni. Najpomembnejša sprememba je zdesetkano število obiskovalcev – na ločena prizorišča (vsako večje podjetje je novinarsko konferenco organiziralo v drugem hotelu) je lahko stopilo le 5.000 s strani ESA (Electronic Software Association) blagoslovljenih zastopnikov založnikov, razvijalcev, distributerjev, analitikov in novinarjev. Posledično je bil novi E3 povsem brez prepoznavnega bleščavega šova, kar je bilo deloma celo zapovedano, saj so veljala določena pravila, kakšnih pripomočkov se lahko razstavljavci poslužujejo.

Mnenja o tem novem formatu, ki naj bi dovolil igram, da govorijo same zase, so bila raznolika. Očitno so se tudi sodelujoča podjetja že tako navadila podivjanih množic, da so njihovi uslužbenci večkrat javno in glasno izjavili, da sploh ne vedo čemu so še tam, ko pa nikjer ni nikogar. Pravzaprav to povsem velja le za osrednje sejemsko prizorišče, ki so ga organizirali kar v zapuščenem hangarju. Ta je res dogajal le bizarnežem, ki so od nekdaj želeli biti palčki in živeti v skromnih, neatraktivnih pločevinkah, ki se na soncu prav nesramno pregrejejo. Zato nam je bilo res žal, da tja nismo poslali Gregorja. Sicer pa revež asocialni tam tako ali tako ne bi imel kaj veliko početi, saj je bilo razstavljenih pravzaprav relativno malo naslovov, sploh premierno.

Morda res ni več E3-deklet, a dokler so med razvijalci take lepotičke (tole je Jade, zadolžena za *Assassin's Creed*)...

Blizzard je podrobnosti o *StarCraft 2* na žalost vseh prisotnih sramežljivo hranil za prihajajoči Blizzcon.

Bioshock se je spet pokazal. In potrdil, da bo fantastičen naslov. Če si ga bo kdo upal igrati.

Glavni material so namreč največji igralci raje zadržali za svoje ločene dogodke oziroma prizorišča. Ta so bila na srečo precej blizu skupaj, zato logistika ni predstavljala večjih ovir. Ali se bo E3 v taki obliki v prihodnje res obdržal, je še vprašanje, a to tematiko prepustimo času in raje nanizajmo, kaj zanimivega se je dogajalo letos.

Trije kralji

Gotovo so osrednji dogodek zopet predstavljale novinarske konference velikih treh - Nintendo, Sony in Microsoft so vsi po vrsti trobili v svoje rogove in skušali prodati svojo konzolo za najmočnejšo in najbolj seksi od vseh, pri čemer so seveda poskrbeli za primerno podporo tem izjavam v obliki nekaj novih vročih (ekskluzivnih) naslovov. Vsaj z vidika PC igralca je precej jasno, katero podjetje je bilo najzanimivejše: imejte še tak odporado MS, ravno oni so tisti, ki lahko in tudi bodo krojili podobo igričarstva za PC. Z izjavami na sejmu so vsekakor nakazali, da PC kot igričarski sistem nikakor ne mislijo (več) zanemarjati. Kot prvo so si zadali izboljšati silno klavrno trenutno podobo Games For Windows (Live). V ta namen so že sklenili strateško partnerstvo z Epicom, ki bo v svoj novi pogon Unreal Engine 3 integriral podporo za standard GFW Live – to po domače pomeni, da bodo igre, izdelane z njihovim srčkom, avtomatsko pristopile k Microsoftovi iniciativi. MS hiti podoben dogovor sklepati tudi z ostalimi lastniki sodobnih pogonov. Tako postane precej jasno, od kod bo MS do božiča privlekel obljubljenih vsaj 60 naslovov z oznako GFW. Vlogo Games For Windows Microsoft še naprej aktivno udejanja predvsem prek precej strogih meril za dodelitev tega certifikata – tako mora na primer vsaka igra z logotipom GFW podpirati Microsoftov igralni plošček. Čeprav gre pri vsaki stvari za dvorezen meč, malce standardizacije igram za PC-je gotovo ne bi škodilo - vsiljevanje Microsoftovih rešitev gor ali dol.

A MS ni ostal le pri strateških potezah, kot je brezplačen dostop do razvijalskih orodij za ustvarjalce, ki bi soglašali z njihovimi pogoji, temveč je bil tudi povsem konkreten: dve silno uspešni ekskluzivi za Xbox 360, *Gears of War* in *Viva Pinata*, bosta tako še do konca leta razpoložljivi tudi PC-jašem.

Takole čez prste bi lahko na hitro ocenili, da je bil poleg neposrednega boja novih konzol, ena glavnih rdečih niti prireditve moto "Ne nosimo vseh jajc v eni košari". Veliki igralci industrije so se vsi po vrsti trudili, da bi pokazali, kako lahko njihova konzola sodeluje s PC-jem, kako so sposobni razvijati kakovostne naslove za vse platforme ali kako prilagodljiv je njihov pogon, ki ni izbirčen ne pri sistemu ne pri zvrsti. Slednje leti zlasti na id in njihovega čudežnega dečka Johna Carmacka, ki je zakrivil nov pogon Tech 5. Ta je bil sicer prikazan že na Applovi junijski konferenci, a njegovo trženje se je začelo ravno na E3. Česa konkretnega fantje niti niso pokazali, a menda so imeli številna poslovna srečanja, kjer so potencialne kupce navdušili predvsem s sila enostavnim prenosom kode na PS3, Mac, PC in X360. Poleg tega vztrajajo, da bo Tech 5 (+1 za domišljeno ime) s svojim unikatnim ravnanjem s teksturami, ki bo omogočalo izdatno spreminjanje sveta v realnem času, kot nalašč za najrazličnejše zvrsti iger. Id-jev pogon v strategijah? Na PS3? Potem bomo res videli vse.

> "Nobenih golih dekl... hm, to smo že rekli"

Dvosmerni promet

In da ne boste mislili, da promet teče le v smeri "nekoč konzolna ekskluziva, danes tudi igra za PC". Konzole pričenjajo s pridom izkoriščati PC skupnost v vseh pogledih. *UT2007*, ki bo do konca leta 2007 izšel za PC in PS3 (različica za X360 sledi v 2008) bo na primer podpiral uvoz modov s PC-ja v različico za PS3. In Sid Mayer je napovedal *Civilization* za konzole. Kakšen bo? Bolj načičkan in preprost, ker po besedah Sida "lastniki konzol ne želijo brati priročnikov, ampak želijo takoj pričeti z igranjem." Za tole se nam zdi, da nam ne bo žal, četudi nikoli ne pride do prenosa na PC...

Pomanjkanje blišča je bržkone blagodejno vplivalo vsaj na samostojne, domače razvijalce, ki jih je ESA ravno tako povabila na dogodek in se tokrat niso znašli v temnem kotičku kakega skladišča. Stavba, ki je gostila te garažne ustvarjalce, je bila nedvomno najbolj polna drugačnih idej, manjkalo pa ni niti poslovnih dogovarjanj, tako da je pričakovati nekatere najbolj dodelane naslove tudi na konzolnih servisih z dodatno vsebino. Vsekakor si igre kot so *N*, *Night Journey*, *Everyday Shooter*, *Cloud* zaslužijo tudi vašo pozornost.

Sledilo je še nekaj Ubisoftovega govoričenja o igrah za dekleta (a le na DS, ker PC-ja punce menda ne povohajo), Konamijeva najkrajša tiskovna konferenca v zgodovini (skupaj s časi nalaganja prikazanih iger je trajala 15 minut), par poskusov tihotapljenja neposvečenih oseb... in tisti trije sejemski dnevi so minili - končal se je prvi novi E3. Imel je neprimerno manjši proračun (kar je sedlo manjšim in revnejšim podjetjem, saj razlika ni bila tako v nebo vpijajoča), manj blišča, a nič manj zanimive novice (nekaj najbolj vročih naslovov za prvo pokušino v okvirčkih na teh straneh). In ravno zmanjšani E3 je nakazal, da se utegne zmanjšati tudi nekdaj tako velik prepad med PC-ji in konzolami. Vsaka konzola si želi močnih zaveznikov – in poleg zvestih razvijalcev in založnikov, sodeč po letošnjem E3, v taki luči vsi počasi vidijo tudi PC. Saj veste kako pravijo: če ga ne moreš premagati, se mu pridruži... ¤ PCF

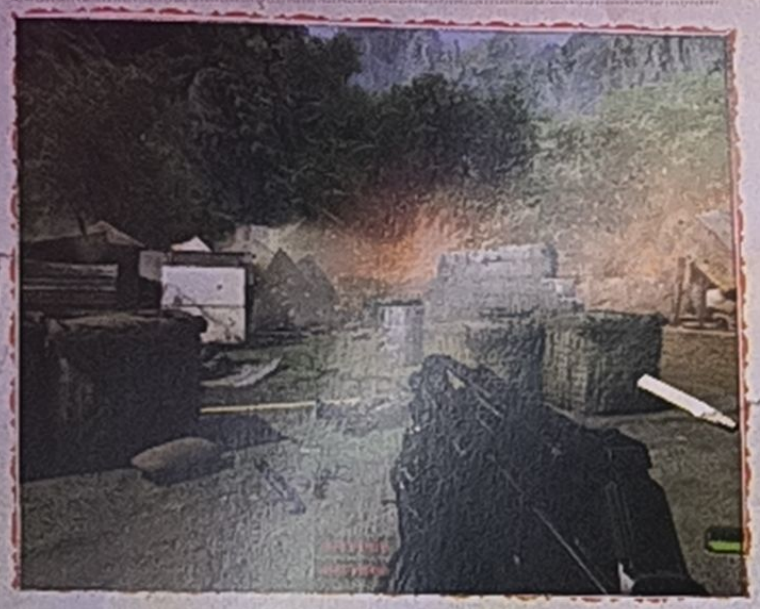
Forged Alliance se bo imenovala samostojna novembrska razširitev za *Supreme Commander*.

UT 2007 je pokazal zakaj je Unreal Engine 3 tako čislan skupek kode. PC in PS3 se ga bosta veselila že novembra.

Piratski *Pirates of the Burning Sea*, ki kani iziti konec leta, je bil poleg *Conana* ena zanimivejših večigralskih iger.

Crysis

Razvijalec Crytek **Založnik** EA Games



Najbolj vroča igra za PC na sejmu. Najbolj zaželena ekskluziva za PC. Najbolj obetavna prihajajoča strelska igra. Sodeč po prikazanem povsem zasluženo. Neverjetna manipulacija z okoljem, občutek nadnaravne moči (metanje avtomobilov, skakanje na strehe hiš, samodejno zdravljenje…) zahvaljujoč unikatni nano-obleki, nov grafični mejnik in isti fenomenalni občutek svobodnega gibanja po dodelanem okolju kot v *Far Cry*, prav navdušijo. In tukaj bi morala biti že septembra. Nov veliki triumf za PC?

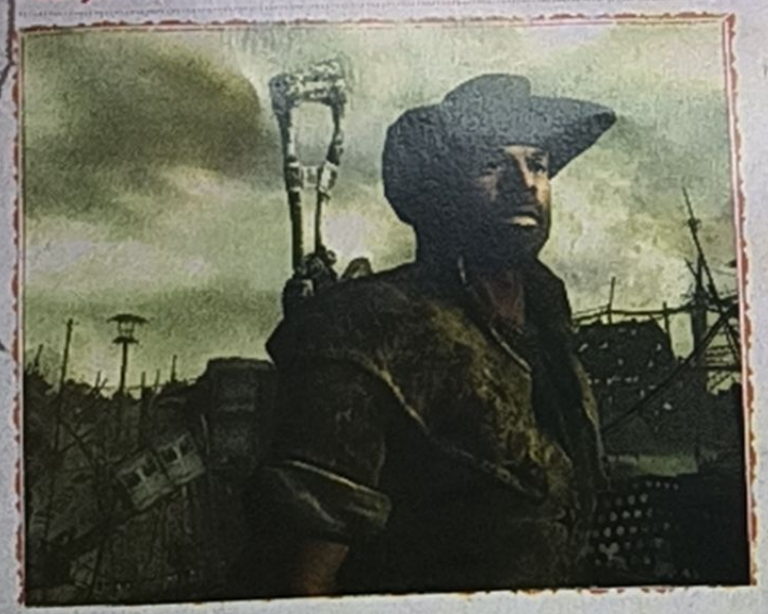
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Razvijalec GSC Game World **Založnik** Bo potrjeno

Šest let so potrebovali za prvega *Z.A.S.L.E.D.O.V.A.L.C.A.* Občutno manj bodo potrebovali za drugega. V škornjih istega junaka boste zopet stopili v Zono, pri čemer je samo dogajanje postavljeno pred tistega iz izvirne igre. Skupina zasledovalcev pride do same elektrarne in usodno poruši ravnotežje – sledi izbruh anomalij, pojav novih področij in izginotje sleherne varne točke. Imeli boste povsem proste roke pri izbiri strani v vojni frakcij. Pripravljajo tako različico DX9 kot DX10 in slednja bo ob izidu v začetku 2008 vsebovala gotovo najboljši prikaz rje vseh časov.

Fallout 3

Razvijalec Bethesda Softworks **Založnik** Bethesda Softworks



Bethesda je post apokaliptično serijo po zatonu Interplaya z veseljem vzela v svoje nedrje in stvarniki *Obliviona* so z ljubiteljsko vnemo na od jedrske vojne prerešetanem svetu 24. stoletja bojda skrivaj delali že nekaj let. Igra bo akcijsko usmerjena in bo ponudila tako prvoosebni pogled kot tradicionalni tretjeosebni, skupaj z možnostjo zaustavitvijo dogajanja, da namerite točno določene dele sovražnika. Kompleksni liki, grafična brezhibnost, trpek smisel za humor, hektolitri krvi in neprikrito nasilje, gigantske mutirane mravlje – vsekakor dovolj adutov, da se bo o igri do izida v jeseni 2008 dovolj govorilo. Mi že v naslednji številki.

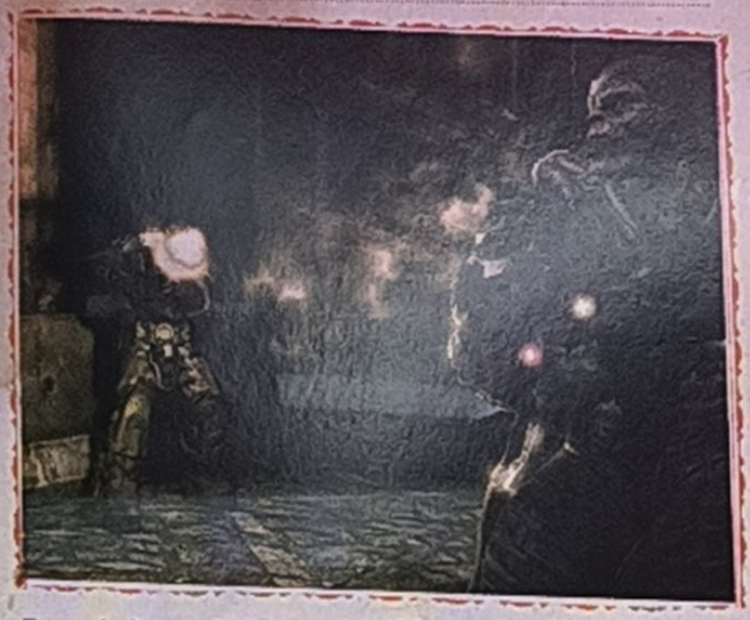
Assassin's Creed

Razvijalec Ubisoft Montreal **Založnik** Ubisoft

Naslednji veliki met ustvarjalcev *Prince of Persia*. Visoko-proračunski naslov, ki je hkrati delan za PC, PS3 in X360, kar je že samo po sebi zagotovilo za visokokakovostno predstavitev. Popolnost stilskega oblikovanja, natančnost pri izdelavi sveta, inteligentno življenjsko obnašanje množice, v kateri se lahko skrijete, močan osrednji lik srednjeveškega verskega atentatorja, ki je žrtev cerkvene zarote med tretjo križarsko vojno ter nenadkriljiva mehkoba gibanja. *Assassin's Creed* je na E3 le še potrdil, da je igra s prav posebnim vzdušjem. Konec 2007.

Gears of War

Razvijalec Epic **Založnik** Microsoft



Ena najbolje ocenjenih in prodajanih (3,5 milijona izvodov!) iger za X360 bo že do božiča na PC-jih. Različica za PC bo bogatejša za tri večigralske mape, en večigralski način, urejevalnik ter pet novih poglavij v enoigralski izkušnji. Pričakujte noro adrenalinsko strelsko izkušnjo polno streljanja resničnih grdavsov izza zavetja, kinematičnost, vizualne spektakle, ubijalsko zvočno podlago in odlično ekipno večigralstvo. In da boste še bolj navdušeni: uporabljali boste motorno žago. Oh, radost.

World in Conflict

Razvijalec Massive Entertainment **Založnik** Sierra

Sovjeti v alternativnem scenariju hladne vojne Američane popolnoma presenetijo. Po napadu rdečih na Evropo, se Američani odzovejo na pomoč, kar pa sibirski medo izrabi za popoln napad presenečenja preko Aljaske. V tej silno inovativni igri vam bo na voljo avtentična oboroţitev treh sil (Sovjeti, NATO, ZDA), ves poudarek pa je na taktični akciji. Nobenega nabiranja virov ali gradnje baze torej. Okolje je povsem uničljivo in izrablja prednosti DX10, večigralstvo pa res samosvoje, saj bo vsakdo prevzel dele armade s specifičnimi zadolžitvami (pehota, letalstvo…). Septembra.

Viva Pinata

Razvijalec Climax **Založnik** Microsoft

Če si lahko predstavljate popolno nasprotje *Doom III*, je to *Viva Pinata*. Najprej razlaga kaj pinjata sploh je – to so tiste kartonaste živalce, ki jih mehiški mulci običajno ob rojstnih dnevih razbijajo s palico in zvezanimi očmi, da iz njih začnejo leteti bonboni. In vaša naloga v igri? Ustvariti idealen svet, poln trave, rožic, okraskov in ribnikov, v katerem se bodo domišljijske pinjate počutile kot doma. Nato pride na vrsto njihove negovanje, okraševanje, varovanje pred porednimi pinjatami ter izmenjava predmetov z drugimi uporabniki storitve Live. Barvita igra za vse z domišljijo in rožnatimi mislimi. Ne, pinjat ne morete pobijati - sociopati!

Empire Earth 3

Razvijalec Mad Doc Software **Založnik** Vivendi

Če ste človek, ki se mu vedno mudi in obožujete, da se vam naenkrat dogaja več kriz kot Putinu, vam je serija *Empire Earth* pisana na kožo. Tretji del nadaljuje tradicijo – bojevanje v slogu *Age of Empires*, a prestavljeno v peto prestavo in vojske pomnožene z dve. Vodenje izbrane civilizacije od jame do vesoljske tehnologije. Neprekinjeno igranje, kar pomeni prehode enot iz obdobja v obdobje, iz naloge v nalogo. Nabiranje virov za gradnjo in zbiranje tehnoloških točk za napredovanje po tehnološkem drevesu ter vmesnik, prilagojen hiperaktivnosti igre, prihaja novembra.

"Ali lahko kdorkoli kaj vidi? Ne? Dobro! Možje naprej! Naprej v zmago!"

IZID/SEPTEMBER

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS

Srednjeveška vojna se razširja - z razširitvijo

OSNOVNI PODATKI

Založnik Sega **Razvijalec** The Creative Assembly
Zvrst Realnočasovna strategija
Na spletu www.totalwar.com
Ali ste vedeli? Creative Assembly sicer zadeve uradno ne podpirajo, a *Kingdoms* modifikatorjem olajša izvoz vseh podatkov, povezanih z zemljevidom kampanje. Tako se je porodilo tiho upanje, da se bo nekje in nekoč našla skupina navdušencev, ki bo izpeljala večigralsko igranje samo na tem zemljevidu kar prek elektronske pošte.

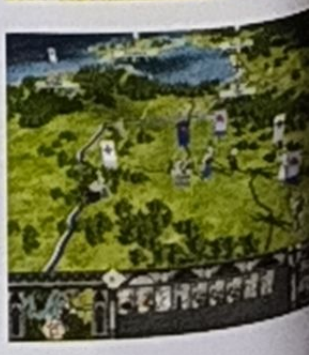
ZA KAJ GRE?

Razširitev *Kingdoms* se osredotoča na posamezna področja fantastične *Med II* in na le-teh prinaša neprimerno več podrobnosti. Gre za mnogo več kot le dodatna ljudstva - gre za nove načine igranja najboljše strategije!

Razširitve so kot velika noč. Ob tem času je božič že davno mimo in ravno ko navdušenje nad novimi igračami umira, pride na vrsto nekaj čokolade in pobarvana jajca. Gre za majhen bonus in ne kakšen bombastičen dogodek, zato nihče ne pričakuje preveč - le nekaj dodatnih posladkov. Creative Assembly morajo torej resnično oboževati velike velikonočne pojedine, kajti *Kingdoms* je nojevo jajce med pirhi in velika Milka s piškoti med malimi čokoladnimi zajčki. *[O čem za vraga blebetaš? –Aljoša].*

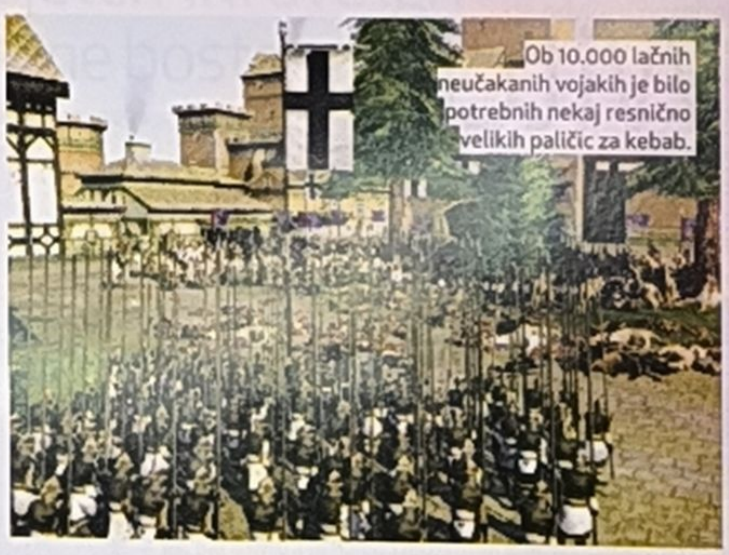
Za katerokoli izmed štirih novih prihajajočih kampanj v *Kingdoms* se zdi, da bi predstavljala povsem dostojen izid, tudi če bi nastopala povsem sama. Vsaka namreč občutno spremeni bistvo strateške mape v *Med II*. Vzemimo za primer ameriško kampanjo - ta delček sveta je *Med II* le ošvrknila - zahteva izrazito osvojevalsko žilico, čim hitrejše zavzemanje področja, kar je pogoj za podporo iz Starega sveta (in ta vključuje nove enote).

Avtohtoni prebivalci se tem nakanam znajo zoperstaviti - sicer ne morejo razvijati svojega tehnološkega drevesa, lahko pa kopirajo vse, kar srečajo na bojišču: konje, puške idr. Tovrstni prijemi pomenijo, da bodo morali celo najbolj izkušeni veterani *Med II* na novo zastaviti svojo taktiko. Pri križarskih pohodih se vse vrti okoli zadržanja svetih središč. V kampanji Britanija je za zmago nad Kelti bistveno uravnoteženje in uporaba novega sistema kulture ter uporaba preizkušene mreže utrdb, ki varujejo vašo malošt-



Zgoraj **Združene vojske avtohtonih ameriških plemen, imenovanih Apači, same ne zmorejo razviti tehnologij, zato pa lahko kopirajo in uporabljajo stvari, ki jih vidijo na bojišču.**

"Celo izkušeni veterani Medieval II bodo prisiljeni ponovno razmisliti o svoji taktiki, da bi uspeli"



Ob 10.000 lačnih neučakanih vojakih je bilo potrebnih nekaj resnično velikih paličic za kebab.

evilno vojsko (če se seveda odločite igrati z Angleži: nič vam ne preprečuje, da si ne bi obraza obarvali v modro, preizkusili škotski naglas ter se napotili na jug). Pri tevtonski kampanji je alfa in omega vojna med poganstvom in krščanstvom - pridobite mesta na svojo stran in založeni boste z okrepitvami.

Vsaka kampanja se osredotoči na kompleksno zgodovinsko problematiko, pri čemer zahteva unikaten stil razmišljanja, nove pristope h konfliktom in sveže vojaške prijeme. Gre za akcijo *Total War* v povsem novih okusih in komaj čakamo, da jih preizkusimo. ¤ PCF

SLINOMETER "Totalna vojna"

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Pozno prispeli žurerji

Okrepitve so bile v *Med II* dvorezen meč. Čeprav so bile dodatne vojske in priliv mož vedno dobrodošle, je odsotnost nadzora nad njihovim početjem redno povzročala taktične probleme. *Kingdoms* sistem dodobra predela.

ZAVEZNIŠKI NAPAD
Smer prihoda rezerv je še vedno odvisna od prejšnjega gibanja.

VELIKI LUTKAR
A sedaj lahko njihove akcije na bojišču neposredno nadzorujete.

SAMI O SEBI

"Ko izgubiš nemalo dni za le eno izmed štirih kampanj, se zaveš, kako obsežna je pravzaprav ta razširitev. Nova možnost nadzora nad novačenjem ima velik vpliv na to, kako sam igram igro. Sedaj lahko okrepitve vključim v dolgoročno strategijo, saj novince dodobra izkoristim za zapolnjevanje vrst v obstoječih armadah. Prav tako me veselita uravnoteženje enot in izboljšana UI, ki poskrbita, da so štiri kampanje *Kingdoms* na višjih težavnostnih stopnjah pravi izziv."

Mark Sutherns, Creative Assembly

Puhaste roza pernate boe niso namenjene samo orgijam in prostitutkam.

The Witcher ni čisto brez coprnij, kar seveda dogaja.

Zgoraj Nekam znan nam je tale... Ne, Indiana! Ne jemlji svetega grala, ki je za pečatom!

IZID/SEPTEMBER

The Witcher

Temačno je tu notri. Tisti s slabimi živci stopajte previdno in počasi. Nekaj vas opazuje...

OSNOVNI PODATKI

Založnik Atari **Razvijalec** CDProjekt
Zvrst Akcijski RPG
Na spletu www.thewitcher.com

ZA KAJ GRE?

Težkokategorna poljska domišljijska igra s poudarkom na globoki in temačni zgodbi. Skupaj zmetana in delno režirana s strani nominirancev za Oskarje in zmagovalce BAFTA. Pravcati gotski *Oblivion*.

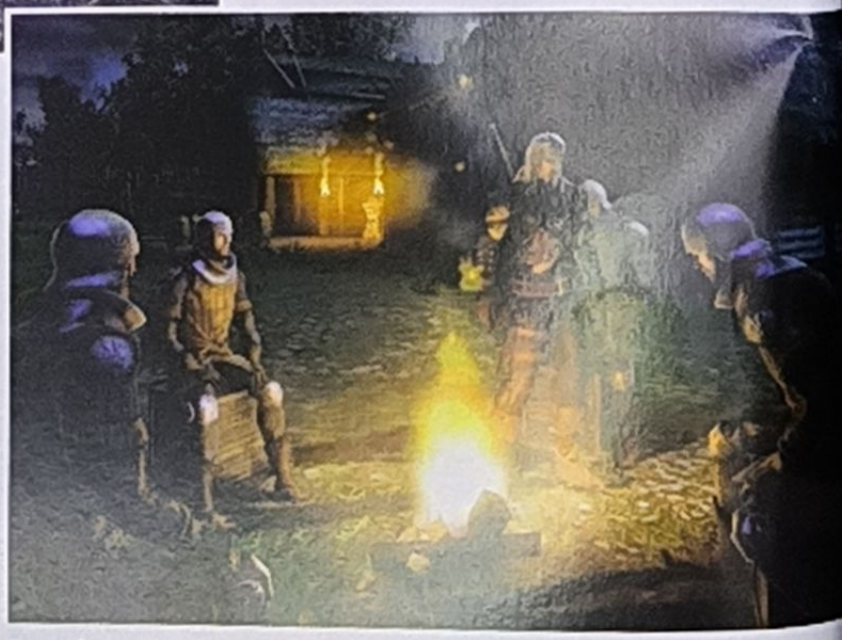
Spošteno spodobnim vohunskim teleskopom opazujemo dogajanje okoli igre *The Witcher* že skorajda tri leta. Ko smo v Leipzigu leta 2005 prvič vrgli pogled nanj, smo bili kajpada navdušeni. Videli smo namreč igro s potencialom, takšno, ki bi ji igranje vlog in domišljijsko akcijo nemara uspelo postaviti nazaj na svoj, zadnja leta rahlo zaprašeni prestol.

V teh časih po *Oblivionu* se otepamo kvazi prestolonaslednikov Bethesdine krone, zato se je bilo kar težavno spomniti, zakaj neki nas je ta klavnica pošastkov sploh pričela zanimati. Dolga pavza *The Witcherju* ni prizadejala hudega, videti je prav ljubko (na nek lepljiv, po smrti smrdeč način) in atmosfera v igri je temačnejša kot kadarkoli prej. In ker že prej ni bila svetla, to nekaj pove.

Pri slinjenju nad preizkusno različico smo imeli možnosti videti tudi, da so boji v igri kombinacija tistih eskapad klikanja iz *Dungeon Siegea* in umikanja krepelom iz *Fable*. Čeprav boste mislili, da je vse pobasano iz stare šole (še enkrat hvala igram *Oblivion* in *Dark Messiah*), obstaja nek zadovoljiv občutek tekoče akcije, ki vas bo kmalu prevzel. *Witcherjeve* karte iz rokava vsekakor ostajajo brutalnost brez meja in prizori, ki pač niso za mlado otročad. K temu veliko pripomore samo okolje, ki res predstavlja temačen svet, obarvan v vse odtenke sivine in kjer je razlika med dobrim in zlim precej dvomljiva. Moralne odločitve, ki jih boste med igranjem morali sprejemati, bodo svoj učinek pokazale šele nekaj ur igralnega časa kasneje. S posledicami le-teh boste morali živeti. Pa imate dovolj jajc, da postanete Witcher? ¤ PCF

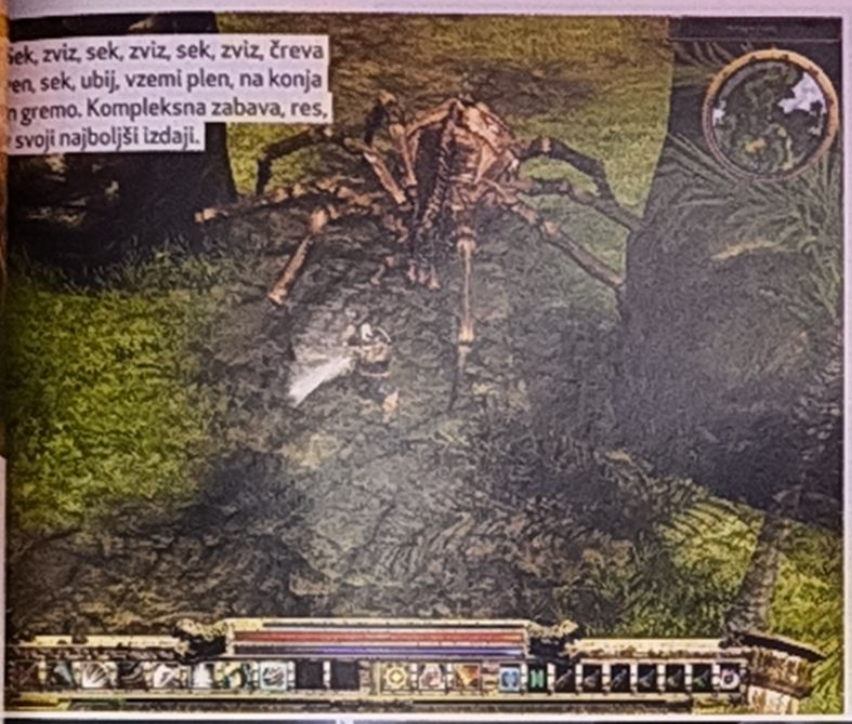
SLINOMETER "Čarobno."

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



Zgoraj Po končanem napornem dnevu je vedno čas za kramljanje ob ognju. Tudi neumorni avanturisti si morajo tu in tam malo odpočiti, kajne?

CDProjekt so navili sposobnosti pogona *Neverwinter Nights* do konca.


Sek, zviz, sek, zviz, sek, zviz, čreva
en, sek, ubij, vzemi plen, na konja
n gremo. Kompleksna zabava, res,
svoji najboljši izdaji.

IZID/AVGUST

Loki

Že res, da nosi ime nordijskega barabinskega boga, pa obvlada sploh kaj dobrih trikov?

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ascaron **Razvijalec** Cyanide Studio
Zvrst Akcijski RPG **Na spletu** www.loki-game.com

ZA KAJ GRE?

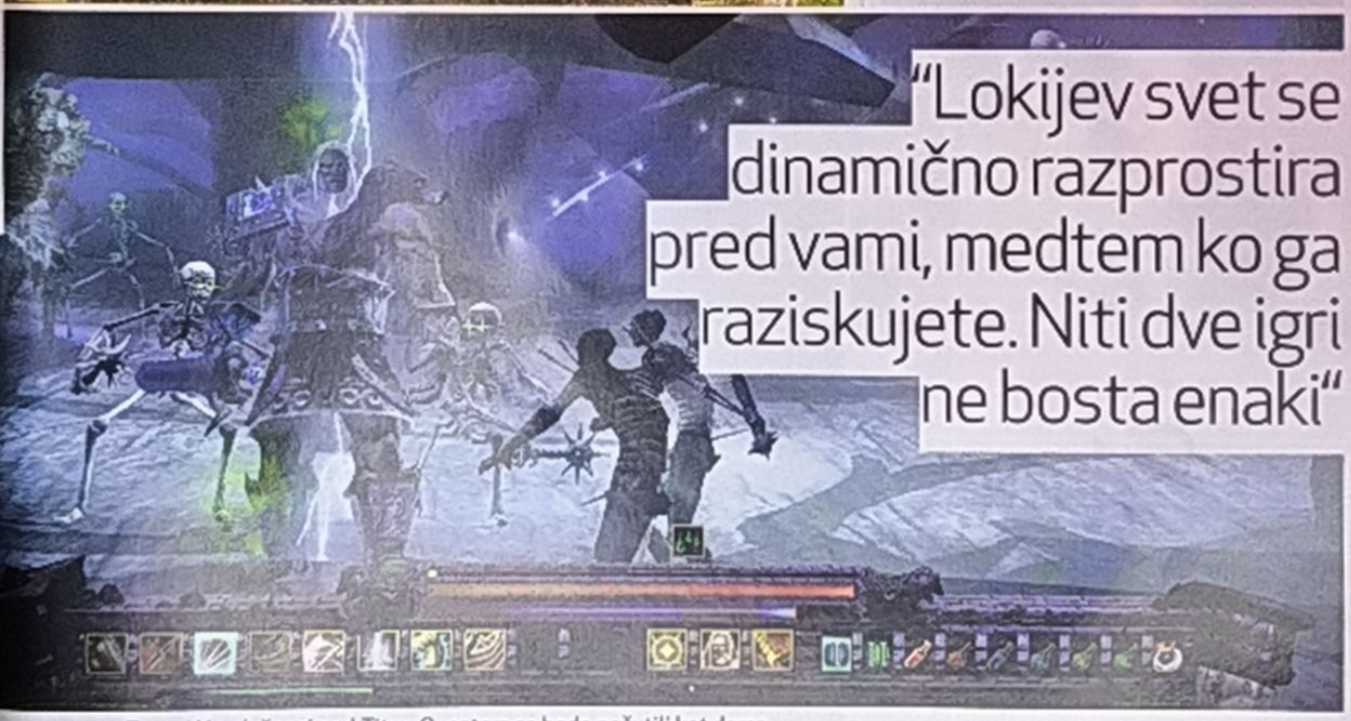
Antična mitologija in neusmiljeno lomastenje po hordah nepridipravov očitno hodita z roko v roki. Gre za modernejši odlitek *Diabla*, ki obljublja neskončno zabavo, arene za klanje in brco v rit *Titan Questu*.

Medtem ko namerava *The Witcher* napraviti dobršen pretres v zvrsti akcijskega igranja vlog, je dobro videti, da se nekateri še vedno držijo postavljenih osnov. Je to res tako?

Loki nadaljuje tradicijo klasičnega *Diabla*. Tako kot *Titan Quest*, se tudi ta igra nanaša na antično folkloro, da bi postala zanimivejša. Je pa res, da je njen svet generiran čisto naključno in večina vaših avantur se bo odvijala na terenu, ki ga bo izračunaval kar sproti.

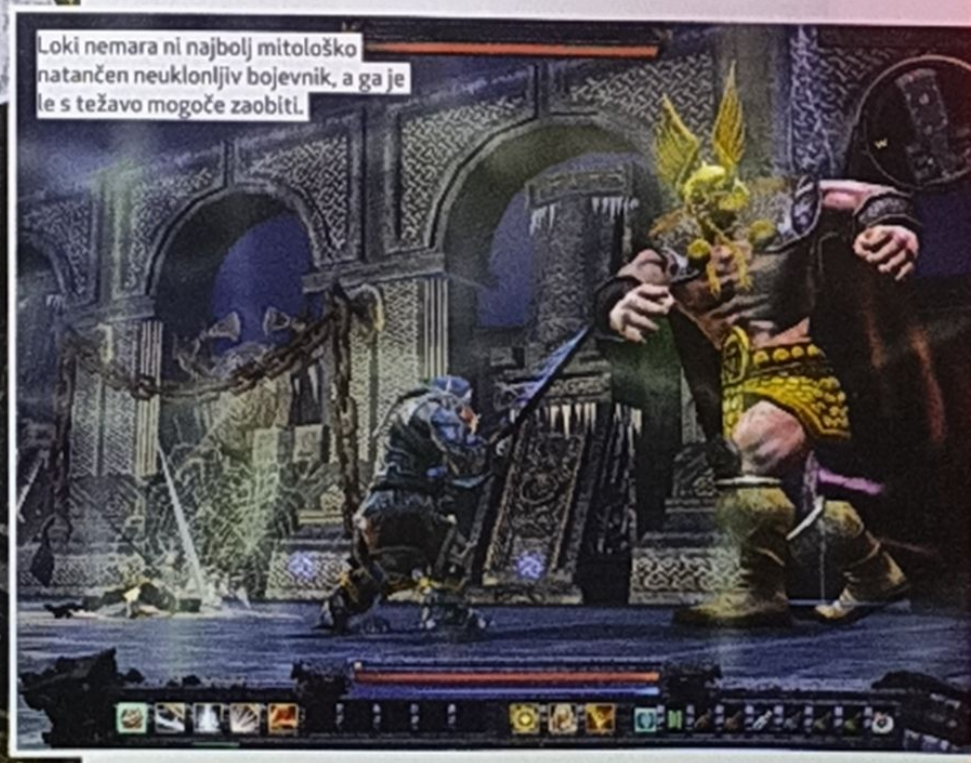
Svet se bo dinamično razprostiral pred vami medtem, ko boste raziskovali, kar pomeni, da niti dve igri ne bosta nikoli enaki. Tudi naloge se prilagajajo temu, ta svoboda pa se pojavi tudi pri večigralstvu. Medsebojno se lahko pokolje kar do osem igralcev (to se seveda odvija v posebej zasnovanih arenah), zna pa vso to sprotno prilagajanje terena in igre imeti tudi svoje pomanjkljivosti. Tako *Loki* ne doseže dobrega videza tekmeca *Titan Questa*. Ni ogaben, ne more pa se ravno potegovati za naslov grafičnega bisera. Razvijalci se otepajo očitkov z neskončnim svetom, mi pa vas sprašujemo: je neskončno in površno bolje kot popedenan mikrokozmos? Preverite že avgusta. ¤ PCF

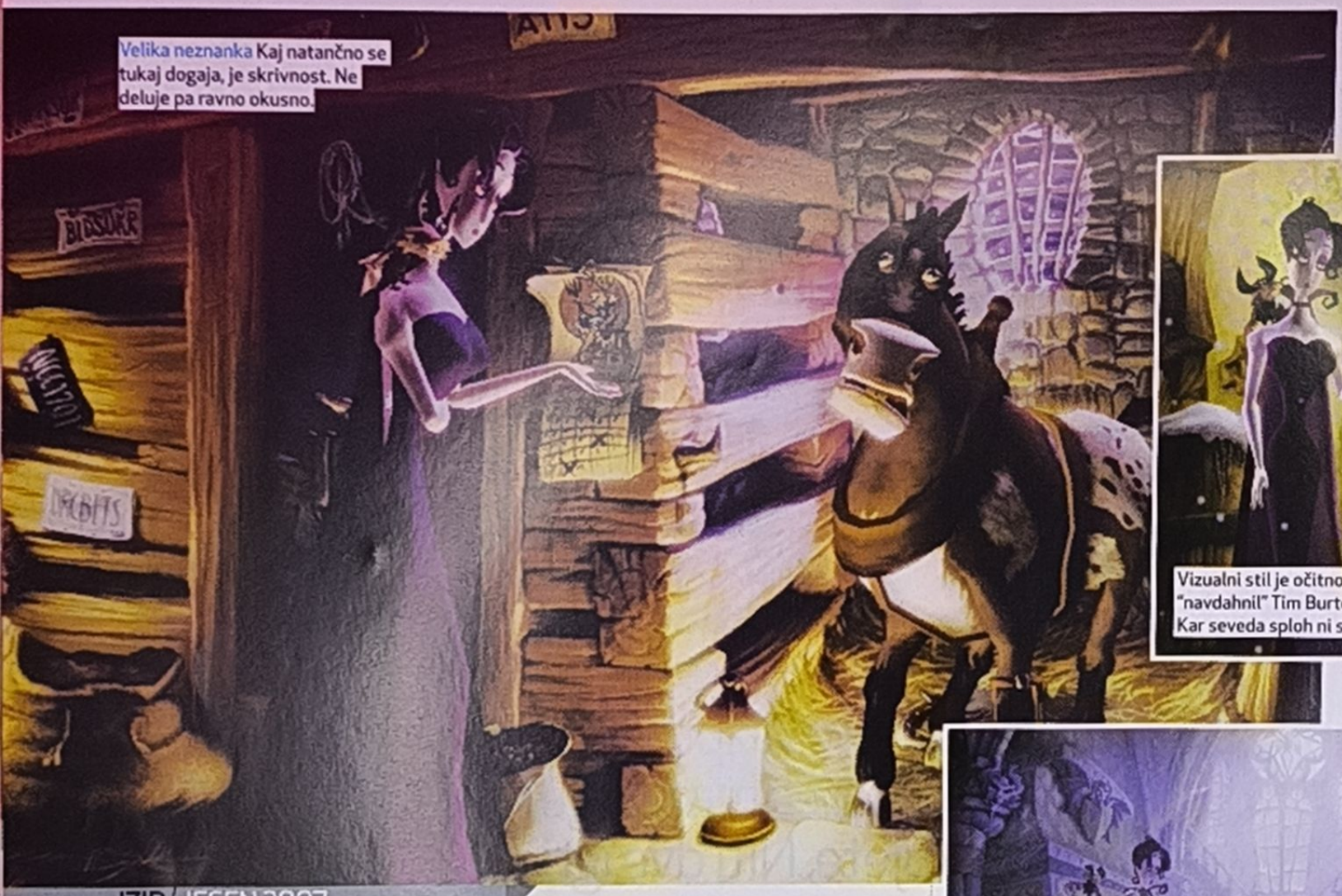
SLINOMETER "Na tone zalege."
1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10


"Lokijev svet se dinamično razprostira pred vami, medtem ko ga raziskujete. Niti dve igri ne bosta enaki"

Zgoraj Navdušenci nad *Titan Questom* se bodo počutili kot doma.

Kooperativne in stopnje PvP so precej generične, a vseeno se boste znali dobro narežati.


Loki nemara ni najbolj mitološko natančen neuklonljiv bojevnik, a ga je le s težavo mogoče zaobiti.



Velika neznanka Kaj natančno se tukaj dogaja, je skrivnost. Ne deluje pa ravno okusno.

Vizualni stil je očitno "navdahnil" Tim Burton. Kar seveda sploh ni slabo.

Zgoraj Skorajda lahko slišite sladki glas Helene Bonham-Carter, kajne? Ali so to spet samo glasovi v vaši glavi?

A Vampyre Story

Rezultat možganskih vijug enega izmed ustvarjalcev *Monkey Island*, ustvarjen z izkupičkom *Star Wars*

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ascaron **Razvijalec** Autumn Moon Entertainment **Zvrst** Pustolovščina pokaži-in-klikni **Na spletu** www.vampyre-story.com

ZAKAJ GRE?

Bivši guru pustolovščin pri LucasArts obišče dolgo mrtvo zvrst in ji poskuša stisniti injekcijo komično grozljivega življenja. Nismo pa najbolj prepričani, da nas je strah iz pravih razlogov...

Vsakdo, ki napiše besedo "vampire" z ipsilonom ima gotovo nekaj za bregom... Razen tega vsi vemo, da so tovrstne pustolovščine že dolgo mrtve. Gre za staro zvrst, ki je bila uspešna le zaradi vnaprej renderiranih scen, ki so bile včasih edini način, s pomočjo katerega je bilo mogoče narediti igro prijetno tudi za oko.

Vse od tistih dobrih starih časov, ko so bili izdelki LucasArts dobri, *Sam in Max* pa zabavna igra, ni zvrst sproducirala nobenega zares vrhunskega primerka. Ha, zdaj pa smo stopili v past. Igra *Vampyre Story* je domislica Billa Tillerja, veterana pri podjetju LucasArts, ki je sodeloval tudi pri *The Curse of Monkey Island*. In, ne, tudi mi zanj še nismo slišali, vendar je imel svoje prste pri zgodah gospodiča Threepwooda očitno zraven, to pa menda ja mora nekaj veljati.

Nekateri elementi *Vampyre Story* dišijo po *The Nightmare Before Christmas*, *Corpse Bride* in *Oyster Boy* Tima Burtona, vse skupaj pa je tematsko zasnovano tako, da spominja na *Grim Fandango*. Kljub temu pa smo malce skeptični. *Krasno* bi bilo, če bi se izkazalo, da bo ta igra zabaven, veseljaški pohod po svetu vampirjev, toda ko sama zgodba igre preide iz področja "Drakulinih nevest, ki pojejo opero" in prične predstavljati like, kot je Dr. Riga Mortus, se je potrebno vprašati, ali bo zadeva res polna humorja ali pa navadna smet. ¤ PCF

SLINOMETER "Brez smisla?"

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

Zgoraj Pustolovščine so v modi približno tako kot trajne pri moških, pa tudi v isto obdobje sodijo. Bo *Vampire Story* prinesla njihovo novo renesanso? Najbrž ne.

PO LOJTRCI NA LEVO...

Tomaž Bartolj
Črkač, lvl 38
exp: 61251;
str:28; dex:69; sta:51

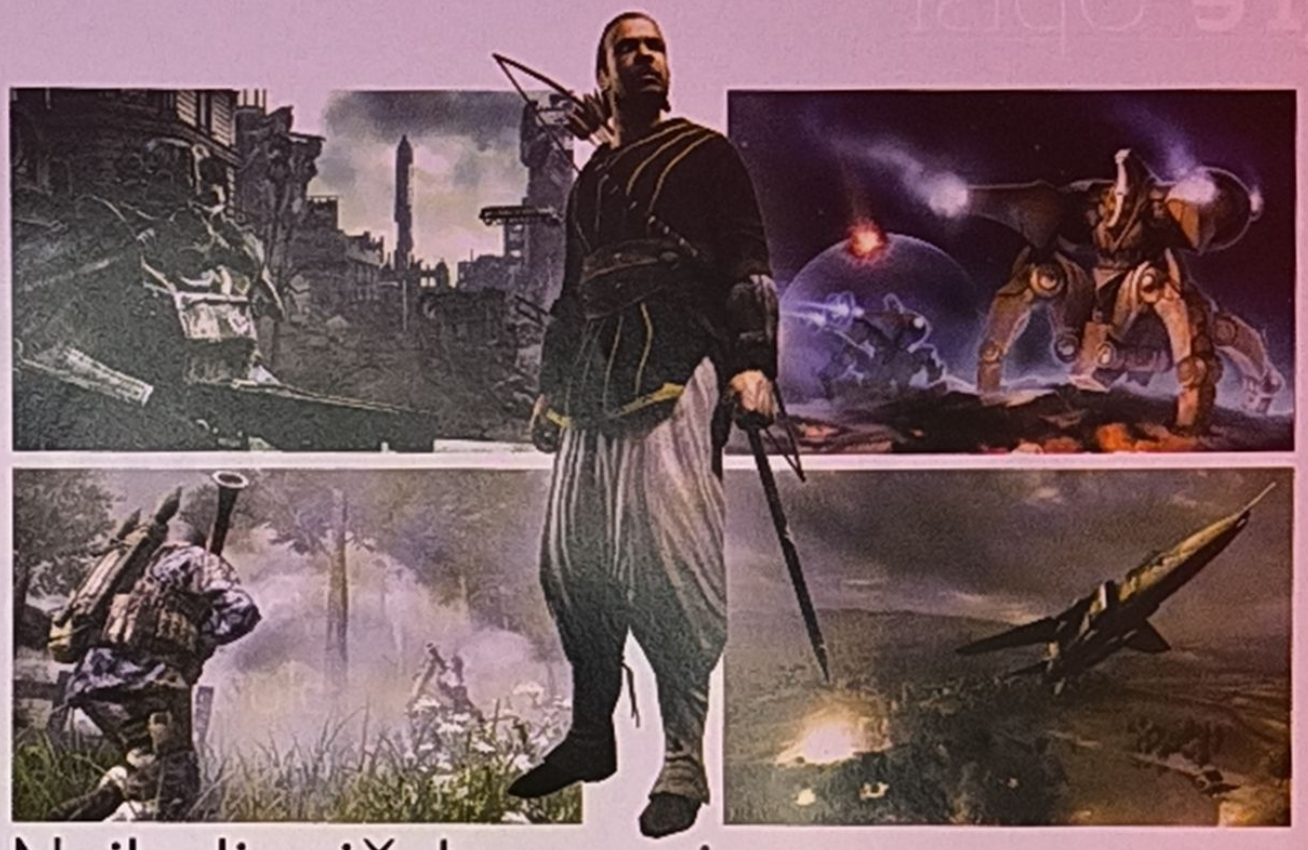
Napredni trol

Zanimivo mi je, kako imamo včasih kaj za neverjetno napredno, pred svojim časom, ko pa se malo bolje ozremo nazaj ... No, naj ilustriram misel raje kar na konkretnem primeru. TV igričarske postaje – sodobna zadeva ali ne? Ah, seveda. Kekec, kaj to sprašuješ? Ma valjda, to je že skoraj next generation stvar!

No – ne! Vsaj ne povsem. Saj veste, kaj mislim z besedno z vezo TV igričarske postaje – gre za programe (ali pa vsaj oddaje), polne novic o prihajajočih igrah, pogovorov z osebami iz industrije, tiste najbolj napredne oblike pa se spogledujejo celo s prenosi turnirjev.

In kdaj naj bi temu podobno stvar poprej že imeli, se zdaj sprašujete. Pomislite na obdobje, ko ste zobe še metali ven kot figurica PEZ skrite bonbončke. Spomnite se fanta po imenu Gregor Kranjc. Spomnite se trola. Trola po imenu Hugo. *Unreal Tournament 3*, *Call of Duty 4* in *Starcraft 2* lahko seštejejo število TV (tudi internetnih) gledalcev, ki jih bodo kdaj imele na svojih turnirjih, pa stavim, da jih bodo naštele manj kot je majhnih Evropejcev pred TV privabil danski dolgoušni oče s težavami. Hugo je bil zakon, Huga nisi smel zamuditi. Fenomen enournega nepretrganega gledanja, kako nekdo drug igra igro, ki se je za povrh še nesramno ponavljala, mi je danes sicer nekoliko težje razumljiv, a takrat mi je to predstavljalo vrhunsko zabavo. In Gregor je bil v otroških očeh pravi mali junak – on je bil človek najbliže Hugu! Vraga, še danes, ko ga včasih vidim kot tiskovnega predstavnika v politiki, čakam ali bo izustil: "Pritisni 5 za začetek" ob začetku tiskovke ali: "Ju-ju-juhuhu" ob koncu.

A pustimo Gregorja – bistvo je, da je Hugo že pred več kot desetletjem prodajal povsem enak koncept kot ga danes tržijo "napredne" TV postaje. Samo zato, ker nekaj prihaja z druge strani luže in v angleškem jeziku, še ne pomeni, da je resnično novo. Slovenci smo s pomočjo Dancev "games TV" poznali že davno – da mi ne bi kdaj MTV ali kaka njegova kopija trobila kaj revolucionarnega prinaša pod Alpe!



Najbolj pričakovane igre

Ko pridete z dopusta, bodo še malo bliže tile naslovi...

IGRE PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Loki	avgust	Ascaron	PCF 66	Skrajno akcijski RPG
Bioshock	avgust	2K Games	PCF 63	Prvoosebna pustolovščina
Medieval II: Total War Kingdoms	september	Sega	PCF 66	Dodatek za odlično strategijo
Call of Duty 4: Modern Warfare	september	Activision	PCF 65	Prvoosebna strelska zadeva
The Witcher	september	Atari	PCF 66	Akcijski in temačni RPG
World in Conflict	jesen 07	Sierra	PCF 63	Realno-časovna strategija
Need for Speed: Pro Street	jesen 07	EA	PCF 65	Dirkanje, seveda
A Vampyre Story	jesen 07	Ascaron	PCF 66	Klasična pustolovščina
Crysis	jesen 07	EA	PCF 63	Prvoosebni spektakel
Enemy Territory: Quake Wars	zima 07	Activision	PCF 62	Večigralska strelska poslastica
Assassin's Creed	zima 07	Ubisoft	PCF 57	Tretjeosebna akcijska
Alan Wake	konec 07	Microsoft	PCF 60	Tretjeosebna akcijska
Team Fortress 2	konec 07	Valve	PCF 62	Večigralska prvoosebna strelska
Starcraft II	2008	Blizzard	PCF 65	Drugi del legendarne strategije
Fallout 3	jesen 08	Bethesda	naslednjič	Nadaljevanje odlične RPG serije

Lestvice bralcev

Glasujte na www.pcformat.si

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	NASLOV IGRE
➤1	Call of Duty 2
▲2	GTA: San Andreas
▲3	Colin McRae: DiRT
▼4	FIFA 07
▲5	Tomb Rider: Anniversary

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	NASLOV IGRE	NAZADNJE
▲1	Call of Duty 4: Modern Warfare	PCF 63
▼2	Crysis	PCF 65
▲3	FIFA 08	PCF 57
▼4	Assassin's Creed	PCF 62
▲5	NFS: Pro Street	PCF 64

IZID/ŽE IZŠLO

SHADOWRUN

Lastniki PC-ja in Xboxa 360, z ramo ob rami, obstoj v lepem sožitju!? Ne, sploh. Naj se spopad prične!

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Microsoft
- **Razvijalec** FASA Studios
- **Večigralstvo** Je smisel in razlog obstoja te igre
- **Zvrst** Večigralska strelska
- **Na spletu** www.shadowrun.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Shadowrun ima obilico lastnosti, ki jih je lahko vzljubiti, a ne manjka ji niti zvrhana mera vrov frustracije in razlogov za tolčenje po glavi. Vse skupaj se začne že pri ovitku, kjer te kot pekoča paprika v zadnjici razveseli oznaka "le za OS Vista" - vsekakor nalepka, ki bo igri preprečila dostojne prodajne številke. To je pač cena, ki jo mora plačati vsak razvijalec, ki se odloči, da bo že danes pomagal obupanemu Microsoftu vsiljevati zaenkrat precej nesmiselno storitev Live, ki prav nesramno omejuje večigralstvo zunaj sebe. Seveda so pri tragičnem delu takoj zraven še nenormalne strojne zahteve, na žurki pa ne manjka niti kronično pomanjkanje zemljevidov in načinov igranja. Res škoda, da so si vsi ti grdavži vzeli čas za še eno skupno rajanje, kajti pod vsem tem se sicer skriva prav prijetno samosvoja večigralska strelska igra.

Shadowrun je navdih staknila v istoimenski namizni igri igranja vlog, ki je prek mlakuže precej popularna in zato ni manjkalo fanatikov, ki so okoli letali z majicami "Raje me ubijte, kot da mi mojo ljubljeno spremenite v še eno skomercializirano strelsko ****!" Ko so dognali,

Longshot

Tardigrade

Čim prej se navadite na videz svojega mrtvega telesa - videli ga boste pogosto. Zelo, zelo pogosto.

da v ZDA ne manjka še večjih norcev, ki bi jim uslugo z majice kaj hitro lahko uresničili, so se raje zatekli k bolj geekovskim prijemom in nastajajočo igro na vso moč blatili po forumih.

Spajanje svetov

A morda si igra tega sploh ni zaslužila, kajti *Shadowrun* se izkaže za premeteno strelsko igro, ki združuje tehnologijo in magijo, taktiko in akcijo, ter vam pusti, da igrate kot sami želite. A obstaja nekaj omejitev pri kombiniranju vseh orožij, tehnoloških čudes in urokov: oprtate si lahko le dve orožji (v stilu *Halo*) in, kar je še bolj sitno, prek "vročih tipk" lahko neposredno dostopate le do treh spretnosti. Bržkone je to ukrep, s katerim je preprečena prednost igralcev s PC-ji pred množico plošček mečkajočih konzolašev z Xbox 360.

PC proti 360? Oh, da; veliko veselje sistema Live je, da vam dovoli brcanje zadnjic mladoletnih lastnikov Xboxa 360. Hura! FASA so si skozi cel proces razvijanja nadvse prizadevali, da računalnikarji ne bi imeli prevelike prednosti pred bolj okornim nadzorom s ploščkom - in uspelo jim je. To pomeni, da ne morete nikoli zgolj iz gibanja razbrati, na kateri platformi igra zadevo nesrečnež, ki ste ga pravkar sprašili; k sreči ga lahko o tem hitro pobarate prek vgrajenega glasovnega klepetanja.

Igra je vsekakor zelo kompleksna in omejitve pri naboru spretnosti pomenijo, da boste resnično morali premisliti, katera izmed super moči bo najbolj koristila vašemu stilu bojevanja, ter, če igrate s prijatelji, kaj se dobro ujema z izbiro soigralcev. Gre za podobno planiranje nakupov pred samim bojem kot pri *Counter-Strike*. Nekatere izmed dobrot res sedejo - na primer fenomenalna zračna reaktivna deska za... no, deskanje, izboljšan vid ali možnost teleportiranja in lebdenja. A sposobnost, ki lahko bržkone najbolj očitno vpliva na razplet spopada, je zmožnost oživljanja. Gre za še en poklon *Counter-Strike*, saj imate le eno življenje na rundo. Kljub temu tudi po smrti obstaja upanje: zaveznik vas lahko v določenem času obudi, vendar pozor, obstaja dodatna finta - takoj ko ubijejo vašega rešitelja, boste tudi sami pričeli izgubljati življenje ter kaj hitro izkrvaveli. Življenje zombija ni lahko.

TUKAJ JE TEMNO

1 Omejitev na zgolj tri vroče tipke pomeni, da je neposredno na voljo le peščica sposobnosti. Do ostalih dostopate prek ločenega menijskega vmesnika. 2 Jadranje je edini pravi način potovanja. Združite to s katano in znajdete se v letalskih nebesih. 3 Kri in ostanki so v spopadih z več rundami razmetani po celi stopnji in opominjajo na mesarsko klanje. Krpo in vedro prosimo... 4 Vaša esenca vam omogoča izrekanje urokov ter pri življenju drži obujene kolege. Če "soka" zmanjka? Ne bi radi bili na vašem mestu.

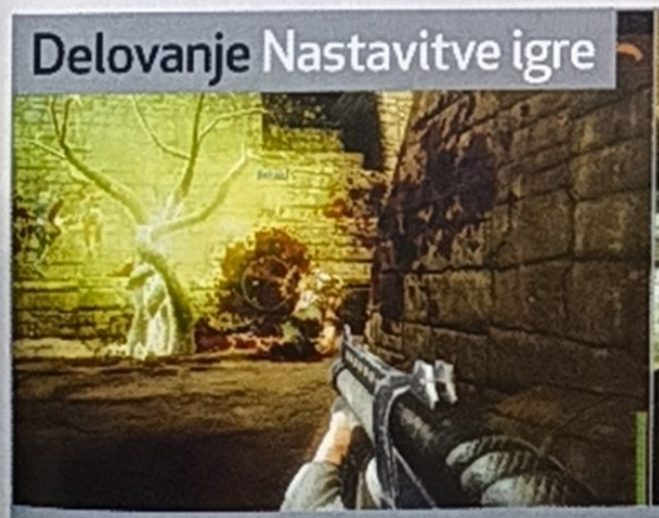
Zgoraj Da, tako je, v svojih vrstah imamo uradno najmočnejšega zmajarja.

Zakaj že ne umreš?

Vse skupaj je torej precej taktično, pa je tudi zabavno? Vsekakor, vendar zna biti *Shadowrun* prava strelska mora dokler ne najdete svoje niše. Kar nekaj je sposobnosti in orožij, s katerim si ne boste znali prav nič pomagati, tudi za tiste "prave" pa boste potrebovali kar nekaj dni, da boste res mojstrovali. Za povrh vas čaka še izbira primerne rase (klasična primes RPG) - ljudje, vilinci, troli ali škratje? Nasploh se od začetka pripravite na hudičevo veliko lastnega umiranja in nenavadno malo pobitih sovražnikov.

Shadowrun je precej inteligentna in težka strelska izkušnja. Ko (če) bodo ljudje enkrat sprejeli čudoviti novi svet Live/Vista, utegne doživeti nekaj mesecev slave, nakar bo prišla *Team Fortress 2* in vse bo spet po starem. ¤ **PCF**

Delovanje Nastavitve igre



NAJVIŠJA KVALITETA Teksture so večinoma precej nizkih ločljivosti (verjetno, da se ohrani konstantno število slik v sekundi), zato niti na najvišjih nastavitvah ne izgleda kot biser.

NAJNIŽJA KVALITETA Pri nižjih stopnjah podrobnosti slike švigajo z vrtoglavo hitrostjo, kar pride prav, a žal že za osnovno kvaliteto potrebujete precej fenomenalen sistem.

PCFormat Ocena

Min Vista, dvojedrni procesor, 2GB RAM
Opt Vse, kar premore vaša soseščina

✓ Taktična in akcijska obenem ✓ Boj s konzolaši
✗ Težka ob vstopu ✗ Nore strojne zahteve

Globoko v mehaniki igre so skrite precej lepe in sveže lastnosti, a le rojen ubijalec bo ob njej zdržal dovolj dolgo, da jih tudi odkrije.

77

Enoličnost, plitkost, strojna nezahtevnost, barvitost, dostopnost – tu imamo vse značilnosti solidne, a generične licenčne igre.

Nikoli ne razjezite osla. Njegova posebna moč je… riganje. Da, grozno je, česa takega si ne zasluži niti najhujši zlikovec.

Večigralstvo na enem PC-ju obstaja le v obliki mini igre rušenja utrdb. Želeli bi si kooperativnega igranja.

IZID/ŽE IZŠLO

Shrek The Third

Tomaž Bartolj že od nekdaj ne mara solate. Zdaj ve, zakaj – pojejte je preveč pa postanete zelen, neumen pretepač Ostržkov

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Activision
- **Razvijalec** 7studios
- **Na spletu** www.shrekthethirdgame.com

"Res, hvala vam, gospod Shrek. Enostavno me raje odpustite, kot da mi delate to, norec zeleni. Sploh veste kako dolgo sem skupaj s kolegi na PR oddelku delal na vaši podobi, da se ljudje niso več drli 'Aaaa pošast!'? Posnamemo prvi film, drugi, tretji, počasi vas imajo že za bitje z inteligenco, večjo od številke čevljev, ki jih ne nosite... in potem tole.

Povejte mi nekaj: ko smo snemali filme, ste se ves čas želeli norčevati iz vseh steretipov, biti nekaj posebnega, izstopati. Kje za vraga je ostala ta želja, ko ste se odločili sodelovati v tej, tej… generični stiskalnici 'knofov'? Ste si morda želeli v gradbeniški posel, dosanjati sanje o delovnem mestu rušilne krogle? Samo rekli bi pa bi vam uredil rušenje ljubljanskih vrtičarskih naselij in vsa ta burleska ne bila potrebna.

Saj ne rečem, ohranili ste solidno mero humorja, pa tudi tista ideja o prisrčnem lutkovnem gledališču med vmesnimi sekvencami, kjer je pojasnjena filmska zgodba z nekaj razširitvami, je silno dobro izvedena. In res lepo je od vas, da ste občasno odstopili glavno vlogo tudi ostali tovarišiji.

A kaj, ko se je menda oslu, mucu, Arthieju, Trnuljčici in Fioni odtrgalo podobno kot vam. Razumem, hudo je: inflacija pritiska, plače so nespremenjene, princ Šarmantni zganja pi..., hočem reči poredno-sti… Ampak, pri vragu, kaj imajo pri vsem tem sodi, škatle, žive meje, kartoni, bale sena in kipi? Je res bilo treba sesuti vsakega? Vsakega? In še zdaj vidim trume in trume enakih kmetov, čarovnic, gusarjev, rent-a-stražarjev in škratov, ki so med divjim ritanjem, mlatenjem in tolčenjem vaše druščine leteli po zraku. Beštija zelena nesrečna, a se sploh zavedate, da ste celo z Ostržki (da, malimi ubogimi lesenimi lutkami) uprizorili leseno reprizo klavnice z imenom 300? Človek bi pomislil, da se boste vedno enakega mlatenja vsaj hitro naveličali – ampak ne… Pokazali ste pretepaško kondicijo, kot da ste osebni trener Rockyja Balboe.

In ko bi se vsaj prikazali kot inteligentni… Razbijanje se da omiliti - medijem navržem zgodbo o težkem otroštvu, natvezim par besed o vpisu na tečaj obvladovanja jeze, ki vključuje mlatenje s tistimi plastičnimi palicami, pa bi bil problem rešen. Debilnost precej težje opravičim. Mislim, druščina je štela šest glav in nikoli, prav nikoli, se niste spomnili, da bi se tolkel več kot en naenkrat? Bravo. In potem je tu tisto skakanje: pa kdo hudiča vas je snemal, da se tolikokrat praktično nič ne vidi? Stevie Wonder? Oh, ja, da slučajno ne pozabim vsega tistega zatikanja – a ste res morda vsi motorični debili? Ste pol metra od stebra in ne morete naprej – nevidni zidovi? Ali pa številne cvetke z dvajset-centimetrskimi ograjami, ki jih niste zmogli preskočiti…

Pa če ste že odločili, da boste devetdeset odstotkov časa preživeli v ponavljajočih se spopadih, bi lahko vsaj izumili kak bolj napreden borilni sistem kot udarec, močan udarec in blok. Dobro, no, malo ste zadeve popestrili, ker je vsakdo vsaj imel malo drugačne posebne sposobnosti – Trnuljčica svoje osvajanje, muc mili pogled, Arthie ščit… Ampak je vse skupaj vseeno plitko, tako plitko...

Samo malo – pravkar sem dobil najnovejše prodajne številke. Vse vzamem nazaj - genij ste. Izid igre skupaj s filmom je prinesel neverjeten uspeh! No ja, sodeč po teh številkah so si igro tako ali tako omislili občasni igričarji in pa starši za svoj podmladek. Ta manj zahtevna publika bo morda vso to plitvino in ponavljajoče se dogajanje (deloma po zaslugi prijetne barvitosti sveta) celo bolj ali manj prezrla. Da, mislim, da nam bo uspelo. Čestitam, gospod Shrek."

Vaš vedno zvesti predstavnik za odnose z javnostmi. ¤ PCF

PCFormat Ocena

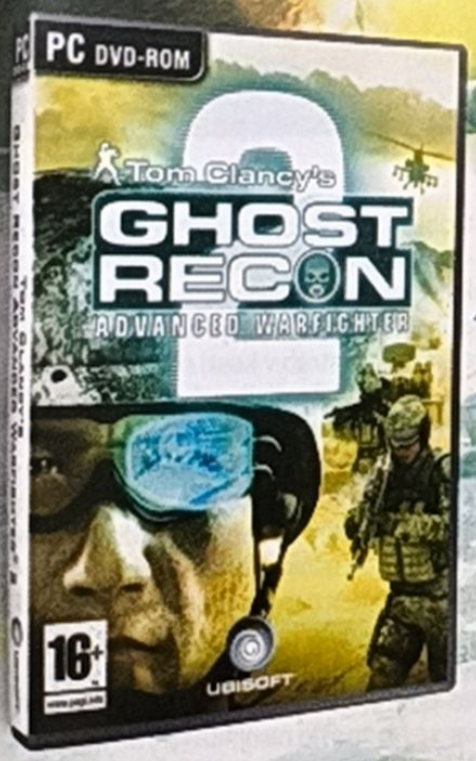
Min 800MHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1,2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

✓ dober humor ✓ barvitost
✗ ponavljajoče se dogajanje ✗ okorna kamera

Če ste zaljubljeni v Shreka in njegovo druščino, potem se boste ob igri zabavali. Ostali ne zamujate ničesar blazno pomembnega.

69

NAJBOLJŠA TAKTIČNA PRVOOSEBNA STRELSKA IGRA,
RAZVITA POSEBEJ ZA PC



Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

ŽE V PRODAJI

16+
www.pegi.info

PC
DVD ROM

ask about games .com

GRIN

POWERED BY gamespy

PhysX by ageia

www.ghostrecon.com

UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
PC version developed by Grin. *subject to change.

IZID/ZE IZŠLO

Overlord

Pošljite gremlinovske frike v napad

Biti zloben je nadvse zadovoljivo. Brcanje majhnih kužkov, kraja litrce pijančkom ali hambureka podhranjenim otročajem, spotikanje palčkov, pardon, "majhnih ljudi"; dobra, čistokrvna zabava. In s podobnimi znanji se ponaša razmeroma očarljivo predstavljeni *Overlord*.

Gre za v klasičnih disciplinah zlobe treniranega mojstra, ki je degradiran na nivo klošarja. Tako pravzaprav začnete z igro. Iz grobnice vas prebudi majhna banda zvestih podanikov, ki vas mimogrede seznani še s štorijo. Ta pravi, da je nekoč zemlji vladal zlobec brez primere, tega pa je namahalo sedmero junakov. Zdaj ti junaki vladajo domišljijski deželi, kateri prebivalcem pa se prav toži po maltretiranju, preganjanju in nasploh tiranskemu obnašanju vladarjev. Včasih so tisti najbolj ubogi vsaj vedeli, kje je njihovo mesto, zdaj nimajo pojma, kako naj se obnašajo. O ja, dobri stari zlobni časi. Nič ne skrbite, kmalu bodo spet tu... in vi jih boste pomagali dostaviti.

Glavni štab vaših pohodov proti nedolžnemu ljudstvu bo temačni stolp - ta po letih zanemarjanja zdaj leži v ruševinah a ga boste s prihodnjim zlobnim početjem zlahka obnovili, da bo prav takšen, kot je bil na vrhuncu slave - zloveščsteber teme, ki ga je videti že na kilometre daleč. V temnici se lahko kar tako, malo za šport, spopadete z ujetimi bitji, ko boste dobili ognjišča, pa boste z njihovo pomočjo lahko skovali nova orožja in oklep. Če vam v oko pade kakšna prelestna gospodična, jo kojci ujemite in "prisilite" v to, da malce pospravi po utrdbi. Naj se vidi, kdo je gospodar.

A vse to je le šminka, ki je namazana okoli bistva same igre, ki je nadzorovanje vaših slug, da uprizarjajo bedarije po deželi in sejejo strah v kosti nič hudega slutečemu življu. To majhno hordo je pravi užitek nadzorovati, in čeprav je bila igra v glavnem zasnovana za Microsoftovo konzolo Xbox 360, je bil nadzorni sistem dokaj zadovoljivo prenesen tudi na hišna računala. Le usmerite se na tarčo in pošljite pajace v napad, stisnite oba gumba na miški in nato lahko z gibi miške pošiljajte te gomazeče gremline naokoli po zaslonu, kot da bi pometali in uničite vse, kar se bo znašlo na njihovi poti. Nadvse lahko in intuitivno, s tem pač ne bi smeli imeti prevelikih težav, če ste že kdaj prej držali miško v rokah.

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Battlefront
- **Razvijalec** Triumph Studios
- **Večigralstvo** Spopad dveh možakarjev
- **Zvrst** Akcijski RPG
- **Na spletu** www.codemasters.com/overlord
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

"Z gibi miške pošiljajte gomazeče gremline naokoli po zaslonu"

Opustošenje...

Igra je pravzaprav precej enostavna in večino časa neusmiljeno linearna, je pa po drugi strani dovolj luštna, da se ne boste preveč ozirali za nekaj majhnimi pomanjkljivostmi, ki, če pogledate zadevo od daleč, niti ne štejejo preveč. Večina nalog se drži ustaljene poti kot pijanec plota in za njihovo uspešno reševanje boste največkrat morali najti kak artefakt ali uničiti kakšno drugo stvar. Kaj dosti to početje vaših majhnih sivih celic ne bo zaposlilo, a nič ne de, dovolj se boste znali zabavati ob drugih značilnostih, ki jih *Overlord* ponuja. Prav tako vas igra ne prisili v reševanje teh nalog, saj lahko skočite iz njih ali se ponovno zasačite ob njihovem udejstvovanju, kadarkoli se vam zazdi.

Tudi okolja so dovolj raznolika, od tistih, ki so videti kot Šajerska v *LOTR*, kjer kar kipi od zelene barve, majhnih hribčkov, potočkov in podobno luštnih elementov, pa do kanalizacij in okuženih mest. Humor ni pretiran in vas ne bo nenehno žokal v rebra ter vam mežikal, češ, tole je bilo pa za padanje s stola. No ja, nasmejali se boste napovedovalcu, če ne drugega. "Edini dober polovičnjak je tisti, ki je zažgan in kriči." No ja, tole zna izustiti, kadar boste vdrli v očitno preveliko kuhinjo hobitov in pričeli obračunavati s pohištvom.

Spotakniti pa se moramo ob preprostost igre. Glede na to, da so stopnje linearne, si lahko mislite, kako ponavljajoča postane akcija čez nekaj časa. Še posebej bo to očitno v nekaterih daljših pohodih, kjer vas bo kar tiščalo k tlom, prav želeli si boste že enkrat končati. Tega občutka vas ne bodo rešili niti štirje različni tipi podanikov, kar bo kdaj prej razbilo monotonost. Hej, kljub majhnim spodrsljajem je *Overlord* užitna izkušnja in perfekten protistrup za vse tiste domišljijske igre tipa "sekaj in pobij", ki marširajo proti našim računalnikom. ¤ PCF

DRUGO MNENJE

Čeprav sem užival v prelestni grafiki na svoji 8800, me je *Overlord* pustil hladnega. Že kul, da lahko ti gremlini razbijajo škatle, lobanje in stikajo po hlevih, a raje bi videl, da bi to lahko počel sam. Kakšen smisel ima veliko krepelo v tvoji roki, če ti z njim ni namenjeno razčesniti vsakogar, ki ti stopi na pot? Tudi uganke niso dovolj globoke. Bah, grem si naložit *Dungeon Masterja*.
Gregor Mraz

PCFormat Ocena

Min 1,4GHz, 512MB RAM, DX9c 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Majhni, zlobni vragci
Intuitiven nadzor
Očarljiva risankasta podoba
Preveč enostavna

Nič posebej novega ni na tej igri, a nekaj hudo zabavnega je na teroriziranju dobrih ljudi, še posebej, če to počnete s hordo pajdašev.

81

Okolica je izdelana dovolj okusno, da boste pozabili na udobje dnevne sobe.

Kljub raznovrstni ponudbi načinov igranja v mnogo, se je še vedno užitek plaziti naokoli sam.

Tom Clancy's GRAW 2

Druga svetovna vojna? Hvala bogu, tokrat ne

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Ubisoft
- **Razvijalec** Grin
- **Večigralstvo** 32
- **Zvrst** Prvoosebna strelska
- **Na spletu** www.ghostrecon.uk.ubi.com/graw2
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Modna muha postavljati prvoosebne strelske igre v čas druge svetovne vojne je bila zadnje čase zaradi prevelike količine tovrstnih iger vedno manj modna in vedno bolj podrepna muha. Vse kaže, da bodo zdaj končno prišli na svoj račun tudi ljubitelji modernega vojskovanja, saj je na obzorju kar nekaj naslovov, ki obljubljajo draženje žlez za izločanje sline. Celo serija *Call of Duty*, zastavonoša akcijskih iger postavljenih v 2. svetovno vojno, je pogumno ob zid prislonila svojo "thompsonko" in se odločila poprijeti za modernejši arzenal. Prvi večji naslov novega vala je drugi del serije Toma Clancyja *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

Najboljša stvar pri modernem vojskovanju je, da vam ni treba več pol ure prečesavati terena, da bi našli kretenčka, ki se je brezupno zataknil za kak nerodno postavljen del okolice. Zdaj imate na voljo igračke, kot je denimo majhen leteči robot, kateremu lahko ukažete, naj gre iskat vse znake življenja. Vse, kar se bo premikalo, bo robot označil z utripajočim rdečim deltoidom na vašem prikazovalniku. In zdaj pride na vrsto sladek del. Lahko preklopite na taktični zemljevid, izberete dva vaša najboljša vojaka in ju pošljete na tarčo, vsakega s svoje strani, se naslonite nazaj in gledate enega izmed načinov pridelovanja švicarskega sira. Druga možnost je, da se ne naslonite nazaj, ampak greste v akcijo sami. Navsezadnje vam bodo hrbet krili najbolje izvežbani in opremljeni pripadniki ameriške enote Duhov.

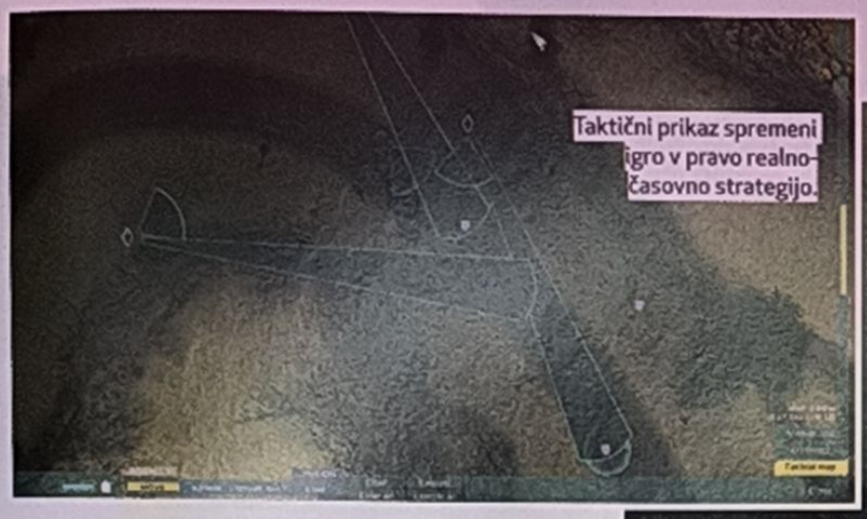
"Okolica je izdelana s smislom za podrobnosti, vse pa začinijo posebni učinki"

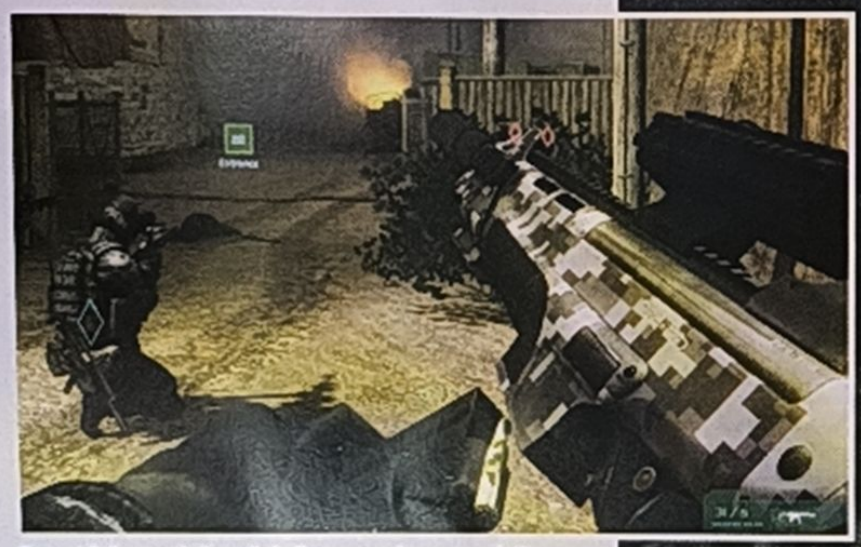
Tehnikalije

Ker je drugi del serije *GRAW* izšel tako kmalu za prvim delom, ste morda pričakovali, da ne bo šlo za kaj drugega kot za malo bolje rejen dodatek. Celo poveljnik v začetnem filmčku se opraviči glavnemu junaku, ker ga je tako hitro poslal nazaj v akcijo. A naj vas vse to ne zavede, to je vsekakor več kot samo nadgradnja izvirnika. Vsi, ki ste preigravali prvi *GRAW*, boste takoj opazili, da so razvijalci resno predelali pogon igre in se z brusnim papirjem konkretno spravili na vse šibkejše dele prvega dela.

Grafiki ni kaj dosti očitati, če imate dovolj dobro strojno opremo, da vam pri nastavitvah ne bo treba delati kompromisov (je pa igra vseeno manj požrešna kot prvi del). Okolica je izdelana s smislom za podrobnosti, modeli so natančni, vse skupaj pa začinijo še posebni učinki, kot je migetanje zraka zaradi vročine pri eksplozijah in podobno. Nič takega, česar ne bi že videli drugod, vseeno pa pripomore k pristnosti vzdušja. Pohvale si zasluži tudi fizika, ki ji navdih daje pogon PhysX. Če se vam ljubi, lahko s kotalečim se grmovjem igrate nogomet.

Prva misija vam bo obudila spomine na dober stari *Hidden & Dangerous*. Zaradi TV prenosov s kriznega območja, ki pospremijo vsako misijo, in pristno zaprašene okolice boste zlahka pozabili na vse ostalo in se osredotočili na nalogo, ki vas postavlja v vlogo dirigenta pri razstrelitvi mostu. Preklop na taktični zemljevid, kjer celotno dogajanje spremljate s ptičje perspektive, vam omogoča skrajno preprosto razporejanje članov svoje ekipe in podelje-





Zgoraj **Prikazovalnik na čeladi vam servira vse podatke.**

Zgoraj **Ekipna igra sicer ni potrebna, vas pa lahko kolegi spravijo živega iz marsikatere zagate.**

vanje nalog. Razporejanje je odlično vpeljano tudi v običajni prvoosebni pogled, tako da boste že po pol ure igranja brez težav sredi divje bitke postavljali soborce za vogale hiš in podobno. Verjemite, če zmore Aljoša, znan po napadih tresavice, ko stvari postanejo napete, zmorete tudi vi.

Kakor želite

Seveda pa ni treba, da igro igrate na tak način. V resničnem življenju velja pravilo, da sta dve roki vedno boljši od ene, *GRAW 2* pa pušča prostor tudi za tiste, ki se raje kot z deljenjem ukazov ukvarjajo z deljenjem svinca. Kar zadeva igro, lahko večji del akcije prepustite kolegom, sami pa se ukvarjate s taktičnim delom naloge, lahko pa tudi kolege pošljete na pivo in v slogu Ramba z nasprotniki opravite sami. Na žalost pa si največ zaslug za to sicer dobrodošlo dvoličnost igre lasti povprečna umetna inteligenca nasprotnikov in pretirana smrtonosnost vaše orožarne.

Sovražnik vas bo občasno sicer znal presenetiti z dobro izpeljano akcijo, vse preveč pogosti pa so trenutki, ko ostanejo denimo popolnoma hladni ob dejstvu, da se je njihov kolega, ki je stal dva metra levo od njih, zgrudil v lužo krvi s konkretno luknjo med očmi. Igra ne nudi občutka, da so sovražniki dobro izurjena in povezana vojaška enota. Poleg tega jih boste lahko z ostrostrelno puško pošiljali na drugi svet kot po tekočem traku. Že res, da imate na voljo najmodernejši nabor svinčenih luknjačev (nekaj iz resničnega sveta, nekaj pa prototipnih, ki v resnici niso nikoli videli akcije), a njihova natančnost je vseeno pretirana. Veterani bodo gotovo hitro dvignili težavnost igranja. Bo pa z višjo težavnostjo postala bolj očitna še ena pomanjkljivost igre – shranjevanje položaja se izvaja samodejno na vnaprej določenih točkah, kar pomeni, da vam lahko vsak zvito postavljen sovražnik, ki ga boste spregledali, ukrade zadnje pol ure igranja.

Ostanimo optimisti

A to je tudi edini opazni ostanek predelave različice za konzole. Preizkusili smo *GRAW 2* za Xbox 360 in bili smo prav presenečeni nad tem, kako so se razvijalci potrudili predelati vsako različico tako, da najbolje ustreza platformi, ki ji je namenjena. Pravzaprav gre za dve različni igri. Pohvale ekipi, ki enkrat za spremembo ni šla po liniji najmanjšega odpora.

Pohval je vreden tudi način za več igralcev, kjer odpade črna pika, ki jo je v redovalnico igre zapisala umetna inteligenca. S prijatelji se boste zabavali v kooperativnem načinu v posebej za to pripravljeni kampanji, z neprijatelji pa se boste verjetno raje postavili v nasprotne tabore in poskusili drug drugega poslati rakom žvižgat ali pa zgolj pridno opraviti zadano nalogo preden vam nasprotnik iz mesa in krvi da konkreten razlog, zakaj to ne bo mogoče. Ljubitelji hitre večigralske akcije v slogu *Counter-Strikea* bodo ob prvem stiku z večigralskim načinom v *GRAW 2* verjetno glasno zakričali od presenečenja. Tukaj je premikanje zelo počasno, vsak tek čez odprt prostor pa mora biti dobro premišljen. Ko tečete, namreč ne morete istočasno streljati. Stopnje so velike in zasnovane dovolj dobro, da boste deležni zadosti akcije ne glede na to, katerega izmed razredov boste izbrali za svoj lik (Rifleman, Demolition, Sniper...).

Ljubitelji vojaške akcije boste torej spet prišli na svoj račun. *Advanced Warfighter 2* je zelo užiten naslov, ki vam bo dokazal, da prvoosebne strelske igre ne potrebujejo ozadja 2. svetovne vojne, da bi uspele. In potem bosta prišla nova dela serij *Medal of Honor* in *Brothers in Arms* in vse bo spet na starih tirih... ¤ **PCF**

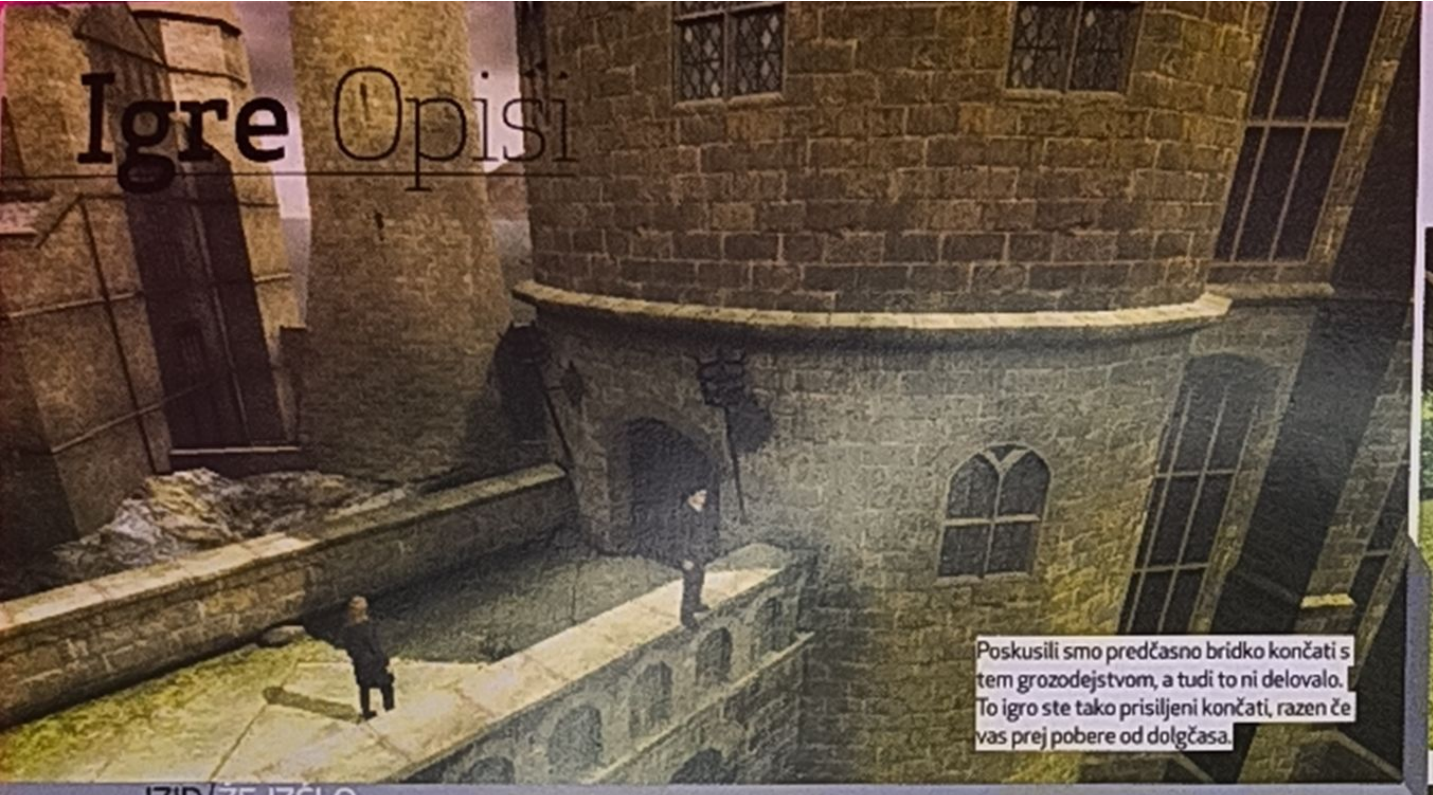
PCFormat Ocena

Min 2 GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2,8 GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

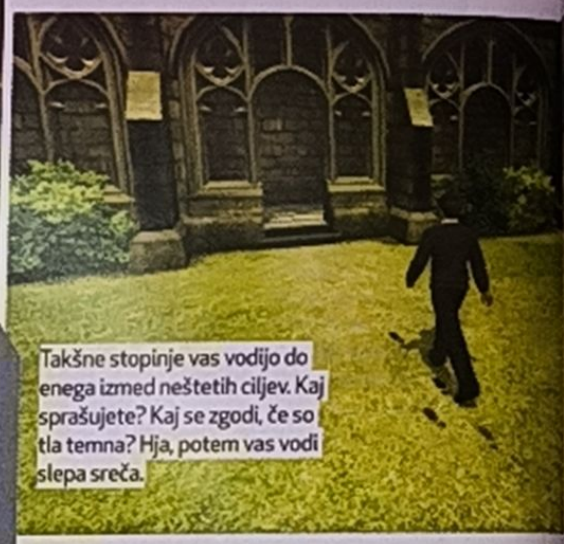
- Perfektna predelava
- Večigralstvo
- Fantastičen fizikalni pogon
- Preveč enostavno je solirati

Ne gre za gigantski napredek glede na prvi del, vsekakor pa je odličen dodatek vaši zbirki taktičnih strelskih iger.

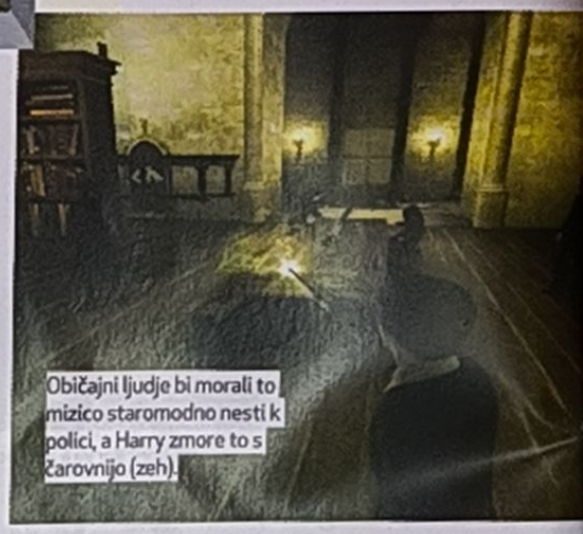
87



Poskusili smo predčasno bridko končati s tem grozodejstvom, a tudi to ni delovalo. To igro ste tako prisiljeni končati, razen če vas prej pobere od dolgčasa.



Takšne stopinje vas vodijo do enega izmed neštetih ciljev. Kaj sprašujete? Kaj se zgodi, če so tla temna? Hja, potem vas vodi slepa sreča.



Običajni ljudje bi morali to mizico staromodno nesti k polici, a Harry zmore to s čarovnijo (zeh).

IZID/ŽE IZŠLO

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Opis objavljamo v spomin na Damjana Popiča, mladega opisovalca iger, ki je podlegel travmam na bojnem polju

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Warner Brothers
- **Razvijalec** Electronic Arts
- **Zvrst** Tretjeosebna pustolovščina
- **Večigralstvo** Ga ni
- **Na spletu** www.harrypotter.ea.com

V pestri družbi poklicev, ki jih dandanes poznamo, je težko izbrati svojega, še teže pa ga je imeti rad. Do nedavnega smo bili prepričani, da bi bilo najlepše – še lepše kakor biti opisovalec iger – biti čarovnik. Le kratek zamah s palico in neželena oseba/predmet/popravni izpit bi izginili v pišu vetra. A potem smo v opis dobili novega *Harryja Potterja*, ki nas je s široko kretnjo prepričal v to, da sta tako poklic čarovnika kot tudi opisovalca iger najslabša poklica na svetu.

Problem je v tem, da v tej igri čarate le malo, če pa že, pa zato, da si olajšate kakšno izmed mnogih neumnih nalog. A gremo lepo po vrsti. Prva minuta igre je dejansko obetavna: sekvenca z grafičnim pogonom igre simpatično pokaže vrvež v Bradavičarki – mulce, ki mahajo s svojimi čarobnimi palicami in poskušajo katerega od sošolcev spremeniti v nekaj nižjega na lestvici živalskega kraljestva. A že s prvo sekundo same igre se začne težek boj – pa ne z nasprotniki, temveč z nadzornim sistemom igre in kamero. Harry je lesen kot Ostržek, kamera pa položaje spreminja povsem samovoljno, ampak vedno tako, da vidite čim manj – kot zacoprano. Najprej se naučite osnovnih urokov, tako da z njimi opravljate gospodinjska opravila, kar pa za čuda niti ni tako nekoristna vaja, saj to potem počnete skozi celo igro.

Presenečeni? Harry je vendar čarovnik, ne pa sobarica. Hja, Harry je čaral preveč – ker je z magijo civilista rešil pred temnimi silami (in ker civilisti ne smejo videti čarovnika pri delu), ga skoraj izključijo z Bradavičarke. Seveda mu nihče ne verjame, da je šlo za samoobrambo in da se temne sile pripravljajo na invazijo. Zato mora vse posvariti pred grozno nevarnostjo. In to je vaša naloga – hodite od enega otročaja do drugega in jih nagovarjate za srečanje, kjer boste vse posvarili pred prežečo nevarnostjo. Čisto po naključju pa noben od njih nima časa, saj imajo blazno pomembne opravke, in tako – prav ste uganili – morate po opravkih vi namesto njih. Na ta način neštetokrat prehodite iste poti, veliko stopnišče, ki je edini lep in verodostojen objekt v celotni igri, pa boste poznali že na pamet. Igra je strahotno linearna, saj preprosto morate prevandrati vse tiste kilometre, saj drugače ne morete napredovati. Edino, kar je v tej igri dinamičnega, so manjše stranske mini misije in bližnjice, po katerih se lahko podate, da vsaj nekoliko skrajšate razdalje. Na žalost pa tudi mini misije ne izkoristijo svojega potenciala. Dober primer je igra šaha, pri kateri se lahko pomerite s hišnim šampionom, a si ta kot pravi kamikaze na vse kriplje prizadeva za vašo zmago, vaša naloga je le, da ga matirate. Na višjih težavnostnih stopnjah je zgodba zelo podobna. Umetna inteligenca je nasploh eden največjih problemov igre, saj liki ves čas le bedasto zrejo v daljavo, se zaletavajo eden v drugega, ob tem pa očitno zelo dobro govorijo iz želodca, saj premikanja ustnic ne boste opazili, pa če v svoj monitor uperite Hubblov teleskop. Ko se nekako prebijete skozi igro, se naučite še bojnih urokov, a povsem brez potrebe, saj boja skorajda ni, nasprotniki pa so tako neumni, da bi jih lahko s čarobno paličico kar pretepli.

Kaj torej reči ob koncu? Igro bi priporočili kvečjemu našim najhujšim sovražnikom, medtem ko bi druge kandidate, tudi med največjimi Harryjevimi privrženci, le stežka našli. Če bi bile knjige o Harryju Potterju tako kvalitetne kot ta igra, bi bil danes najslavnejši čarovnik na svetu še vedno Merlin. ¤ PCF

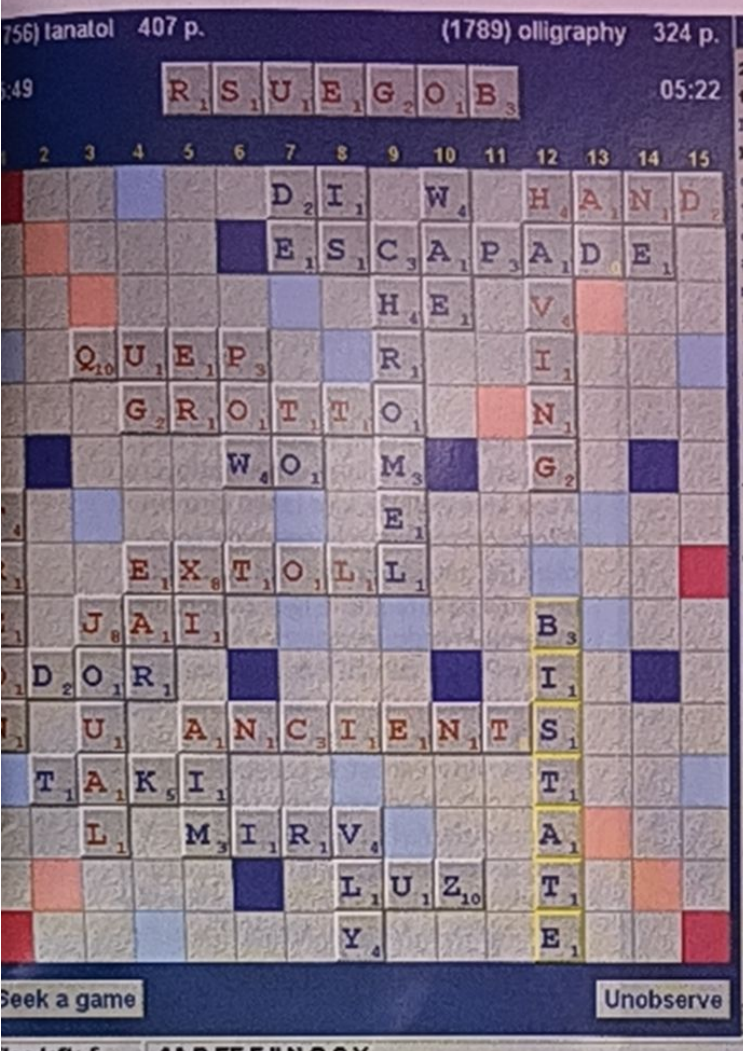
PCFormat Ocena

Min 1,6GHz, 256MB RAM, 32MB DX9 3D kartica
Opt 512MB RAM, 64MB 3D kartica

- Kopica mini misij ...
- ... ki pa hitro postanejo enolične
- Sadistična kamera in nadzorni sistem

Igra ima čisto preveč težav sama s seboj, da bi se igralec utegnil poglobiti v sicer zabaven svet najbolj popularnega Harryja na planetu.

44



IZID/ŽE IZŠLO

Internet Scrabble Club

Razvijalec ISO
Na spletu www.iso.ro

Ja, ta mesec se bomo šli retro sceno. Pri ISO so se odločili združiti priljubljen sistem za spletno klepetanje, IRC, in dobro poznano namizno igro *Scrabble*, in mi smo se odločili o tem nekaj napisati. Zakaj? Prvič, ker se gremo "retro", drugič, ker je preklemanska zadeva okužila polovico uredništva, in tretjič, ker bomo lahko zdaj prav bistro vpletli nagradno igro, ki teče na naši spletni strani in spominja na *Scrabble*. No, smo že.

Kar dela tole različico poznane igre posebno, je internetni način igranja, kjer lahko igrate časovno omejeno igro, si ogledate svetovno lestvico najboljših igralcev ali pa opazujete druge v akciji. Če se vam kakšna beseda zdi sumljiva, jo lahko proglasite za napačno, lahko se hvalite s svojim znanjem na pogovornih kanalih in podobno. Ker angleščina ni vaš materin jezik (mislimo, da lahko to varno skle-pamo), boste sicer takoj v rahlem zaostanku za angleško govorečim življem, a bo vsaka najdena beseda zato vredna toliko več. Vsaj v vaši glavi, če že v igri ne.

Še ena lepa lastnost igre je, da je spisana v Javi, kar pomeni, da jo lahko skrijete v samem spletnem brskalniku in se delate, da opravljate vsakodnevno garaško delo, če se že šef nevarno približa. Vredno poskusa, še posebej, če se na internetu dobite še s kakšnim kolegom. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min Pentium, 256MB RAM, 1MB trdega diska
Opt 2GHz, 256MB RAM, 1MB trdega diska

✓ Besede ✓ Možgani
✗ Angleščina ✗ Izgled

Uporabnost interneta se sreča s svetom *Scrabble*. Skoraj bolj zabavno kot spodbijanje čisto regularnega samostalnika.

82

Zgoraj **Mirv? MIRV? To naj bi pomenilo "opremljanje vojaške sile z raketnim sistemom z večimi neodvisnimi bojnimi glavami". Hmmm, fantje, naslednjo rundo se gremo v slovenščini.**

IZID/ŽE IZŠLO

Pacific Storm Allies

Založnik Excalibur Razvijalec Buka
Na spletu www.excalibur-publishing.com

Zabavno, da vas skozi uvodne trenutke vizije 2. svetovne vojne v *Pacific Storm* popelje čudovito neprimerna heavy metal glasba. Malo manj zabavno pa je, da kljub spoštljivo visokim ambicijam preostali del igre ni ravno tako divji. *Storm* da pod vaše prste nadzor nad dogajanjem v celotnem pacifiškem delu 2. svetovne vojne - en trenutek boste naročali nove zaloge orožja in enot, naslednji trenutek pa boste že skakali na sedež letala in se pripravljali na vzlet v slogu *Battlestations Midway*.

Medtem ko je *Midway* igralca osrečil z dobrim ravnotežjem med sobo za načrtovanje in dejanskim sodelovanjem v spopadih, pa je tukaj zaradi podpovprečnega letalskega dela na žalost zelo težko kakorkoli vplivati na rezultate spopadov. Tako boste vojno v svoj prid morali skušati obrniti s pomočjo pustega strateškega dela igre.

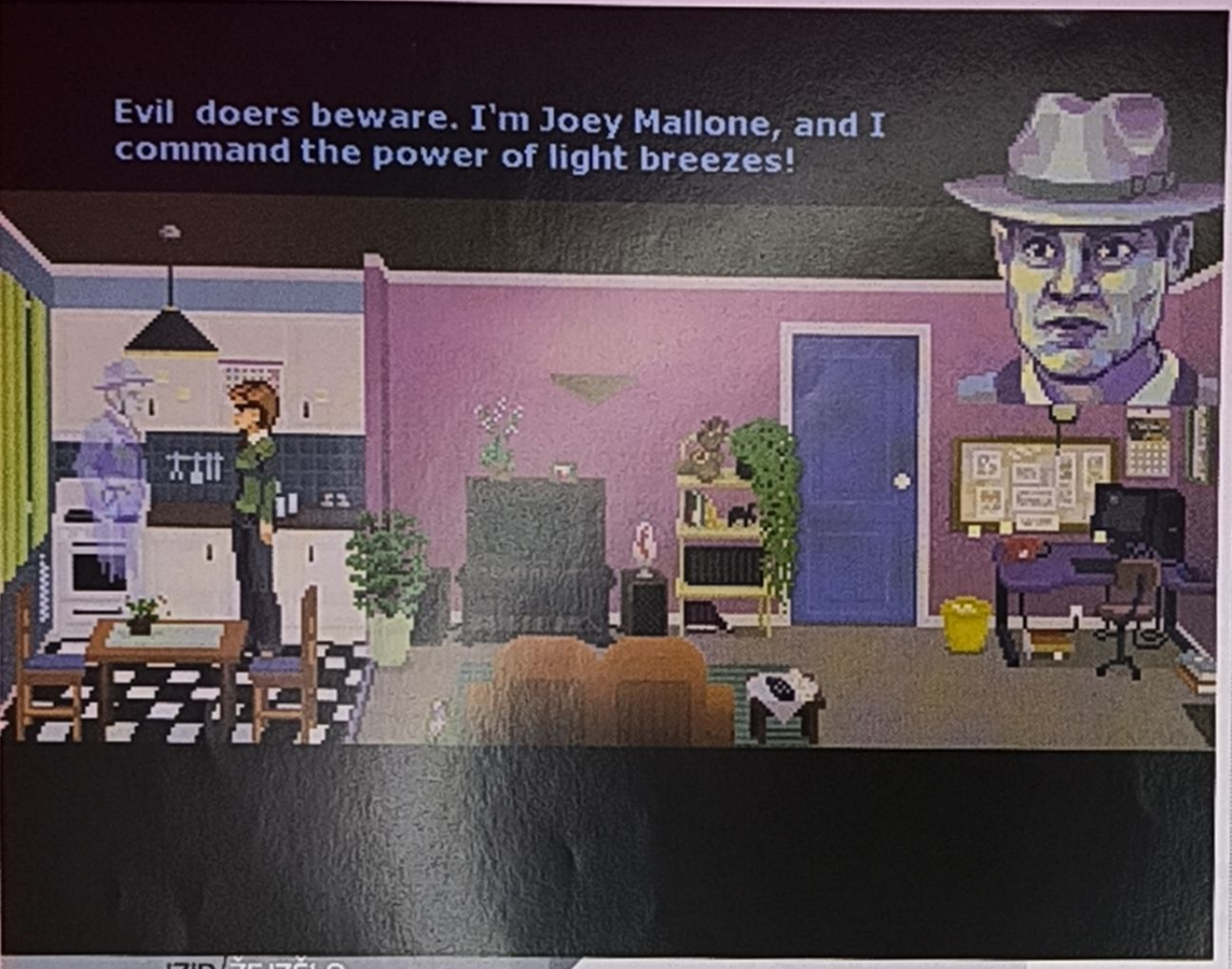
Spotaknili se boste ob nekaj zares dobrih idej, kot je denimo fleksibilno drevo razvoja tehnologije, ki vam omogoča preveriti, ali bi Američani lahko zmagali, če bi hitreje razvili reaktivni motor in ne pohabili nekaj tisoč japonskih civilistov. Na žalost pa je *Pacific Storm* klasičen primer prevelikih ambicij za premale razvijalske mišice. Namesto genialne igre smo tako dobili generično realno-časovno strategijo in slabo simulacijo letenja. ¤ PCF
PCFormat Ocena 71

IZID/ŽE IZŠLO

Midway Arcade Treasures Deluxe

Založnik Zoo Digital Razvijalec Midway
Na spletu www.midwayarcade.com

PCFormatovci smo nostalgični stari gumpci, zato je bilo gnečo pričakovati, ko smo v uredništvo dobili *Midway Arcade Treasures Deluxe* z 29. predela-



IZID/ŽE IZŠLO

The Blackwell Legacy

Ljubitelji napetih pustolovskih iger, pozor!

Razvijalec Wadjet Eye Games
Na spletu www.wadjeteyegames.com

Scena pustolovskih iger neodvisnih razvijalcev - beseda "amaterskih" ima preveč grd prizvok - je v zadnjih letih v strmem vzponu, zahvala za to pa gre brezplačnemu orodju *Adventure Game Studio* in vrsti prizadevnih oblikovalcev. *The Blackwell Legacy* je brez dvoma ena najboljših iger iz te skupine. Izdelana je zelo profesionalno, vsebuje glasovno igranje in je lepo izrisana, kmalu pa bo postala del celotne serije. To v tem primeru ni slabo, saj bo vsak del serije vseboval zaključeno zgodbo.

Za razliko od podobnih iger, ki običajno vsebujejo uganke, ki zahtevajo za razrešitev uporabo ribe na kljuki od vrat ali kaj podobnega, je tu raziskovanje ključnega pomena. V vlogi osamljene pisateljice Rosangele Blackwell in ciničnega duha gangsterja Joeya skušate pomagati ujetim duhovom preiti na drugo stran, pri tem pa ste oboroženi le z beležnico. Veliko ugank zahteva kombiniranje raznih namigov, da ustvarite povezavo, nerodno zasnovanih trenutkov pa je le peščica.

Ne gre za težavno igro, vas bo pa zadovoljila njena dolžina, dobro spisani dialogi in velika količina podrobnosti. Vsekakor dober začetek serije, ki jo bomo spremljali z očmi na pecljih. ¤ PCF

Zgoraj **Kljub vsem duhovom v igri je scenarij za *Blackwell* dobro zasidran v svetu živih. In živih mrtvecev, ko govorimo o Joeyju.**

PCFormat Ocena

Min Pentium, 64MB RAM, 250MB HD
Opt Pentium, 64MB RAM, 250MB HD

- Dobro napisan scenarij
- Lep izgled za tovrstno igro
- Tu in tam kakšen koček ne sodi v sestavljanko
- Dolgo bomo čakali na nadaljevanje

Končno raziskovanje paranormalnega, ki ni grozljivka. Ko nimate kaj za početi v deževnih jesenskih dneh...

87

vami starih arkadnih uspešnic. Zadnje čase so zelo popularni retro naslovi na Xbox Live Arcade, kjer lahko igro za Microsoftovo konzolo snamete že za okoli 5€, zato se je Midway odločil, da bo svoja paketa starih iger za konzole, *Midway Arcade Treasures 2* in 3, za lastnike PC-jev združil v enega samega.

Glede na število iger in nizko ceno (ki je še nižja, če kupujete prek spleta) ima paket izjemno vrednost, še posebej ker je nekaj naslovov pravih draguljev. Nekaterim bo spet dlake na hrbtu dvignila igra *APB*, drugi se bodo navduševali nad *Xybots*, tretji bodo obujali lepe spomine ob preigravanju *Hard Drivin*. *Midway Arcade Treasures* 3 je morda šibkejši del dueta, saj je posvečen v glavnem dirkalnim igram. A ob naslovih kot sta denimo klasični *Ivan "Ironman" Stewart's Super Off Road* in *Badlands* je še vedno vreden vaše pozornosti.

Če igrate igre že celo večnost in si želite ponovno potrkati na vrata nekaterih starih klasik, ali pa želite zgolj zabiti nekaj minut ob preigravanju *Total Carnage* ali *Mortal Kombat* 3, se vam verjetno bolj splača pograbiti tale čudovit paket sreče, kot pa da se prepirate z nedodelanimi emulatorji in na pol legalnimi spletnimi stranmi s starimi igrami. ¤ PCF

PCFormat Ocena 80

IZID/ŽE IZŠLO

SpaceForce Rogue Universe

Založnik Jowood
Na spletu www.spaceforce-game.com

Tole je bilo pa lepo presenečenje. *SpaceForce Rogue Universe* je trgovska igra, postavljena v vesolje, ki brez sramu kopira model, ki ga je pred davnimi časi

postavila igra *Elite*, vendar pri tem vpeljuje bolj arkadne boje in uporablja zares prelep grafični pogon. Ko ustvarjate svoj profil, izbirate med načinom Story, ki vas postavi v vlogo mladega vesoljskega poptnika, ki išče svojo sestro, in načinom Free Play, kjer lahko izberete eno izmed osmih civilizacij, vesoljsko ladjo in se odpravite na iskanje bogastva in slave.

Čeprav so bile začetne borbe trd oreh za našo beraško vesoljsko ladjo, pa smo se silno zabavli, ko smo se skušali izogibati težavam in trgovali prek vesoljskih vrat. Pri slednjem opravilu smo pogrešali možnost, da bi bile cene predmetov na drugem koncu galaksije dostopne na zaslonu z zemljevidom. Ostaja pa dejstvo, da dobite za podpovprečno ceno zelo lepo vesoljsko igro, ki vas bo očarala z glasbo in svobodo gibanja. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **86**

IZID/ŽE IZŠLO

Monster Madness

Večigralstvo LAN/Internet/en PC

Na spletu www.monster-madness.com

***Zombies Ate My Neighbours*! Če se slučajno spomnite te klasike s konzole Megadrive, potem vsaj približno veste tudi, kaj vas čaka v tejle igri. Gre za razbijaško akcijsko igro, kjer se proti vam valijo tropi zombijev, vi pa jih lahko razsekate na celo množico mokrih načinov.**

Zahvaljujoč pogonu *Unreal 3* boste lahko pobrali praktično vsak predmet, na katerega boste naleteli, in ga uporabili kot orožje. Če ste igrali *HL2*, potem se boste večkrat spomnili na Ravenholm.

S pobiranjem določenih predmetov boste lahko kupili različne vrste orožja in enot od s kapitalizmom brezupno zastrupljenega plačanca, ki se od časa do časa pojavi v igri. Ne računajte pa, da vam bo pomagal pri razstreljevanju zombijev - on je tukaj samo zaradi zaslužka.

Igrali smo zgodnje različice igre, ki so bile tako divje, da so resno mejile že na neigralno. Zdaj so razvijalci zadeve malenkost umirili, tako da imate tu in tam celo čas za oddih. Seveda pa to ne pomeni, da hitrost ni več zaščitni znak igre. Ko vas bo miniaturen zombi držal za gležnje, na vas pa jurišal samomorilec, oprtan z bombami, boste še vedno izpustili kakšno kapljico potu.

Sicer je večigralski način zabaven tako v kooperativnem kot tudi neprijateljskem načinu, vendar se boste vsega skupaj dokaj hitro naveličali. Ko boste imeli nabijanja po gumbih dovolj, igri v rokavih ne bo ostalo več dosti adutov. Če jo lahko dobite kje po znižani ceni, pa jo le pograbite in ji dajte možnost. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **79**

SAMI O SEBI

"Zadnje dni delam video predstavitev in nadgradnjo orožij za *Determinance*, Ian, naš glavni oblikovalec, pa dodaja nove načine igranja. Pomagal sem tudi pri organizaciji prireditve za neodvisne programerje, festival Gamecity v Nottinghamu: super bo, boste videli!

Igral sem precej fliperja na naši mizi *Theatre of Magic*, *X2: The Threat* (ne vprašajte) in *Terra Nova* s pomočjo *DOSBoxa*, kar je del raziskave za naš naslednji projekt..."

Paul Douglas, Mode 7 Games

IZID/ŽE IZŠLO

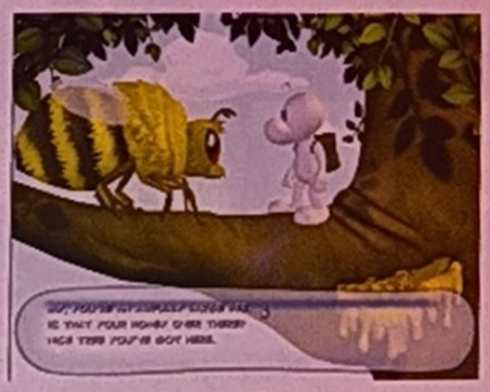
Bad Mojo

Razvijalec Pulse

Na spletu www.badmojoredux.com

O, moj bog. Ne že spet! Ne! Že! Spet! Ščurki morda apokalipse ne bodo preživeli, vse druge prepreke, ki jih postavlja čas, pa kar dobro premagujejo. Ta čudaška mala pustolovščina, ki vas spremeni v ščurka, ki se mora prebiti skozi najbolj umazan bar v zgodovini planeta, kar noče in noče umreti in se kot pokvarjena pašteta vrne na police trgovin.

V redu. Dihaj. Dihaj pazljivo. *Bad Mojo* ima odlično zamisel in ponuja zares svojevrstno izkušnjo, a kot igra se ne izkaže najbolje. Zares je neprijetna, polna odvratnih lokacij, kosmatih pajkov, mrtvih podgan, obglavljenih rib in ostalih grozot, ki vam skačejo pred tipalke. Ker ste pač ščurek, lahko po-



zabite na kompleksne uganke. Tako boste pač potiskali naokoli predmete (denimo cigaretni ogorek, ki bo prestrašil napadalnega pajka) in poskušali ostati živi skozi igro, če *Bad Mojo* lahko imenujemo igra. Zgodba sicer obstaja, a če boste kupili to igro, jo boste kupili zaradi možnosti pogleda na svet iz nove perspektive po vzoru Kafke. Tisti, ki se hitro prestrašijo, naj se držijo daleč stran. Če vas ne bo osvojil sam koncept, vas tudi igralnost prav gotovo ne bo. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **52**

IZID/ŽE IZŠLO

Bone

Razvijalec Telltale

Na spletu www.bone-ville.com

Telltaleova serija *Bone* si je lani vzela počitnice; epizodna interaktivna obnova legendarnih stripov Jeffa Smitha se je začasno ustavila po drugi epizodi, ker so avtorji vse sile usmerili v serijo *Sam and Max*. A zdaj, ko bodo zadeve spet stekle, se zdi pravi trenutek za ponovni obisk prvih dveh iger, ki sta zdaj izšli v enem paketu.

Obe igri sta kratki in enostavni, po koncu pa vam bo jasno, tudi če stripov niste brali, da se prava zgodba šele začenja. Prva igra, *Out of Boneville*, je pustolovščina bolj vandrovskega tipa, kjer se trije glavni liki odpravijo na svoje potovanje, srečajo zmaje, hrošče in pošastne podgane, nato pa se zadeva naglo konča. Zelo preprosta igra, a tudi dovolj zabavna. Drugi naslov, *The Great Cow Race*, je bolj tradicionalna pustolovščina, ki jo igrate z vsemi glavnimi liki in je polna prepletenih ugank.

Ne kupite tega paketa, če iščete nekaj, kar vam bo dvignilo adrenalin v žilah, pač pa če iščete nežen humor, ki vas bo spravil v dobro voljo. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena **72**

Nobena žival ni... opala

Med igranjem *Bad Mojo* boste morda razmišljali, kako jim je uspelo ustvariti tako življenski videz. Preprost odgovor - z ubijanjem živali. Filmček *Behind The Scenes* razloži, da je bil prvoten cilj ustvarjalcev, da bi se izognili mučenju živali, a to se je hitro spremenilo. So pa ubili samo tiste živali, ki so že bile obsojene na smrt. Navdih za ščurke je bil sestavljiv terarij, kjer se je zalega tako razmnožila, da ga je lastnik moral zamrzniti, da ga je lahko počistil. Podgano je priskrbel izrebljevalec, ki jo je na fotografiranje pripravil tako, da je z njo mahnil ob kombi. Njami...

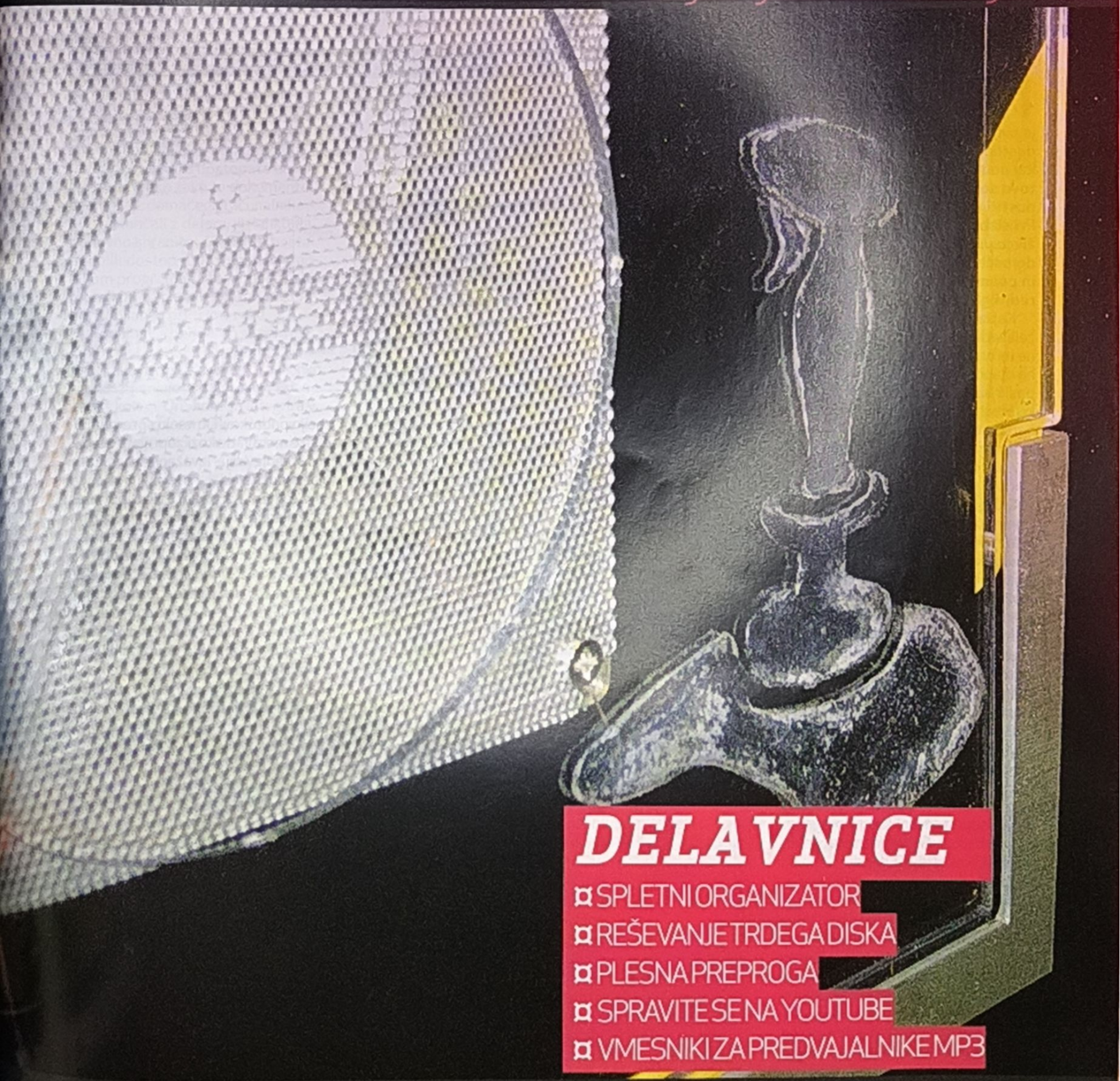
NAJVEČJA EVROPSKA AVTOMOBILISTIČNA REVIJA

V PRODAJI VSAK DRUGI ČETRTEK

PCF66/avgust 2007

Delavnice

Sestavite, izboljšajte, uživajte



DELAVNICE

- SPLETNI ORGANIZATOR
- REŠEVANJE TRDEGA DISKA
- PLESNA PREPROGA
- SPRAVITE SE NA YOUTUBE
- VMESNIKI ZA PREDVAJALNIKE MP3

Organizirani na spletu

Ni vam treba naokoli prenašati notesnika, da bi imeli zadeve pod nadzorom. Pokazali vam bomo, kako vam lahko internet pomaga organizirati življenje

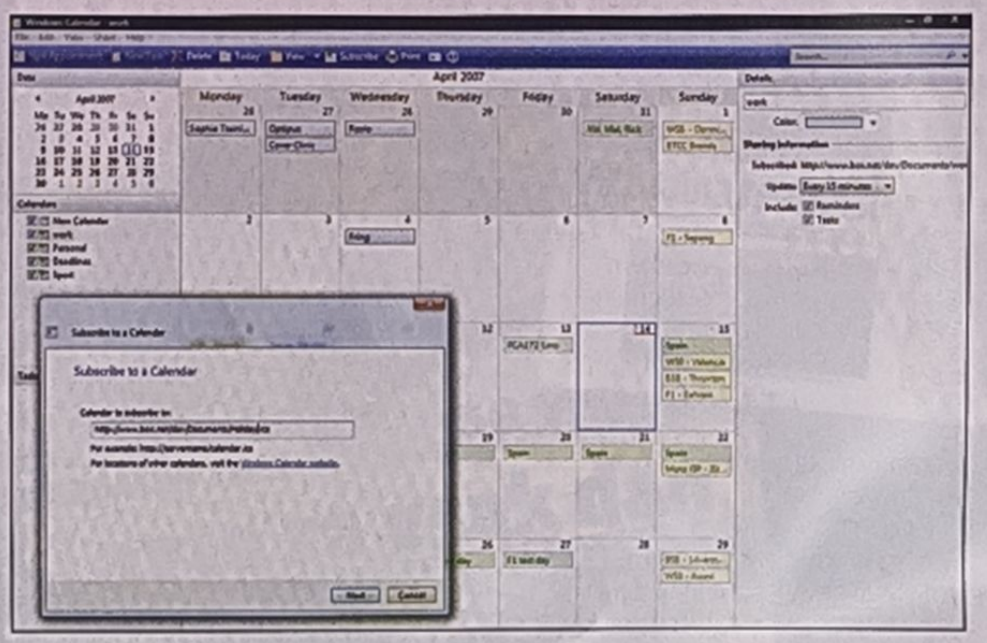
Pred kratkim smo vam pokazali, kako lahko dostopate do svojih dokumentov na daljavo z uporabo VNC. To je sicer preprost in dober način za dostop do dokumentov, ima pa nekaj pomanjkljivosti, med katere gotovo sodi tudi dejstvo, da morate pustiti doma vklopljen računalnik. Pri slabi povezavi je lahko VNC tudi živce parajoče počasen, če pa se domači PC odloči "samomorizirati" in ponovno zagnati, ne morete narediti glede tega nič.

Kaj lahko torej stori uporabnik, ki želi vedno imeti pri roki vse pomembne informacije, ne želi pa se zanašati na dlančnike ali notesnike? Za rešitev poskrbi internet. Na voljo imate veliko storitev, ki vam bodo pomagale nadzirati in širiti podatke, najboljše od vsega pa je, da je veliko teh storitev popolnoma brezplačnih.

Googlov koledarček

Če si ne lastite dlančnika, potem verjetno nimate kakšnega digitalnega urnika, ki bi ga nosili s seboj. Sicer večina mobilnih telefonov ponuja to možnost, a so tovrstni koledarčki precej omejeni v primerjavi s tistimi za PC-je ali dlančnike. Odgovor je uporaba spletne storitve. Ena najbolj očitnih izbir je *Google Calendar* (http://calendar.google.com), ki ga najdete poleg vašega računa na *Google Mail*. Če še nimate e-poštnega računa pri Googlu, se lahko vpišete na naslovu http://mail.google.com/mail/signup. *Google Calendar* podpira format ICS, ki ga uporablja večina tovrstnih aplikacij, poleg tega pa še format CSV, ki ga uporablja denimo Microsoftov *Outlook*.

Za uvoz podatkov morate te najprej seveda izvoziti iz aplikacije, ki jo uporabljate na domačem računalniku. Nato poženite *Google Calendar*, pojdite v nastavitve (Settings), kliknite Import Calendar , poiščite datoteko z izvoženimi dogodki in ti se bodo prenesli v *Google Calendar*. Uvozite lahko toliko koledarjev kot želite, poleg tega pa se lahko odločite tudi, ali boste uvozili vse dogodke ali samo izbrane iz določenega koledarja.



Desno Koledar v formatu .ics lahko objavite na spletu, nato pa se prijavite nanj s pomočjo poljubnega računalnika in si tako zagotovite dostop do vedno ažurnih informacij.

Ena izmed prednosti uporabe *Google Calendarja* je možnost izbire ene izmed treh metod obveščanja: e-pošta, SMS ali okence z opozorilom. Okence z opozorilom deluje samo za bližajoče se dogodke in če ste prijavljeni. Za ostala sporočila, kot so nova povabila ali povabila, ki so bila spremenjena, preklicana ali ste dobili na njih odgovor, lahko dobite sporočilo v obliki e-sporočila ali sporočila SMS. Podprti sta telefonski omrežji obeh največjih ponudnikov mobilne telefonije pri nas, Google pa za storitev ne zaračunava stroškov, lahko pa se zgodi, da bo kaj zaračunal ponudnik. Koledarje lahko delite s svetom na različnih nivojih – lahko jih naredite javne ali omejene na določeno skupino, dodate pa lahko tudi javne koledarje, ki vsebujejo uporabne informacije.

Če se odločite, da boste uporabljali samo še *Google Calendar*, ko boste enkrat izvozili podatke iz aplikacije na domačem PC-ju, boste morali zdaj spletni koledar samo še redno osveževati. Če pa želite ohraniti tudi koledar znotraj aplikacije na PC-ju, ker recimo tako od vas zahtevajo v službi ali pač ne želite zgolj spletnega koledarja, imate lahko težave s sinhronizacijo podatkov. Ob vsaki spremembi boste morali iti skozi zoprno proceduro shranjevanja, izvažanja in uvažanja koledarja.

V tem primeru vam bolj priporočamo koledar, ki zna objavljati in se naročati na ostale koledarje. Če ste že preklopili na Windows Vista, potem programček *Windows Calendar* počne ravno to, kar iščete. Če uporabljate še sistem XP, potem je odlična alternativa *Mozilla Sunbird*, ki je brezplačno orodje, polno uporabnih lastnosti. Če bi radi objavili svoj koledar, da bi se lahko kasneje nanj naročili z druge lokacije, boste potrebovali spletno mesto, ki uporablja WebDAV. Malo ponudnikov spletnih storitev ponuja to uslugo, zato koledarja ne morete objaviti na svoji spletni strani. A kot običajno, tudi za to obstaja brezplačna rešitev. Na www.box.net lahko dobite 1GB prostora, začinjenega z WebDAV. Če potrebujete več kot 1GB, boste morali za to plačati, a bo to za shranjevanje koledarjev in dokumentov to dovolj. Da bi objavljali koledar na tej strani, med nastavitve objavljanja vnesite naslov www.box.net/dav/mojamapa, kjer je "mojamapa" ime mape, ki ste jo ustvarili za shranjevanje datotek .ics. Pred uporabo boste morali vnesti tudi svoje uporabniško ime in geslo. Da bi se na-

ročili na koledar, boste morali vnesti enake podatke, zato jih ne založite.

Pisarniški dokumenti

Če bi radi delali z dokumenti paketa *Office*, imate nekaj možnosti. V junijskem *PCFormatu* smo govorili o uporabi odjemalca VNC, v enem izmed okvirčkov tega članka pa smo se dotaknili programa *Orb* (www.orb.com). Tega avtorji opisujejo kot osebni medijski portal, ki vam omogoča objavljanje ali predvajanje vaših datotek na spletu. Čeprav je njegova glavna funkcija predvajanje vaših medijskih datotek prek interneta, kar vam omogoča poslušanje glasbe, shranjene na vašem PC-ju, kjerkoli že ste, ima tudi brskalnik po dokumentih, s katerim z lahkoto dostopate do njih. Ne le, da lahko tako te dokumente snamete z domačega računalnika – ko ste končali z delom, jih lahko tja ponovno shranite. Z lahkoto boste dodelili dostop tudi drugim uporabnikom programa *Orb*, vendar boste morali pri tem paziti, kateri dokumenti jim lahko pridejo v roke.

Podoben, a bolj varen sistem je *OnShare* (www.onshare.com), ki je prav tako brezplačen, z njim pa lahko varno izmenjujete datoteke ali klepetate s kolegi. *OnShare* se integrira v *Windows Explorer*, tako da mape vaših prijateljev vidite kot mrežne mape.

Če iščete pristop, ki vključuje več sodelovanja, potem lahko uporabite *Google Docs & Spreadsheets* (http://docs.google.com). *Google Docs* je združljiv z *MS Office*, *OpenOffice*, RTF, HTML in običajnimi datotekami s tekstom, tako da brez težav uvozite že obstoječe datoteke ali ustvarite nove. Dokument lahko nato delite s komerkoli, ki ima ustvarjen račun pri Googlu, mogoče pa je tudi sodelovanje pri ustvarjanju dokumenta. Orodje *Google Docs & Spreadsheets* je omejeno pri številu možnosti v primerjavi z *Officeom*, ima pa vse osnovne lastnosti programov *Word* in *Excel*.

Če osnovna obdelava tabel za vas ni dovolj, obstaja še ena brezplačna spletna storitev – *EditGrid* (www.editgrid.org). Z njo ne boste samo ustvarjali novih preglednic na spletu, ampak boste našli tudi na stotine že pripravljenih predlog in tabel. *EditGrid* je boljši od Googlove rešitve po številu možnosti, z njim ustvarjene preglednice pa z lahkoto delite z ostalimi uporabniki v projektih, ki imajo vključeno možnost sodelovanja. *EditGrid* je tudi bolj v skladu s smernicami Web2.0, saj podpira zaznamke, RSS in obstojne hiperpovezave ("permalink"). Če želite, lahko preglednico vključite celo v svoj blog.

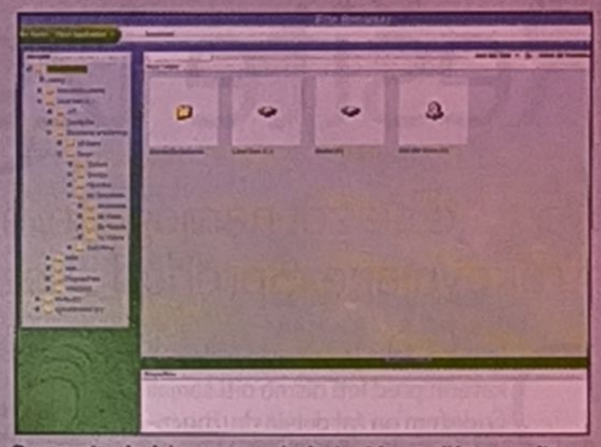
Še eno Googlovo orodje, ki vam bo prišlo prav, je *Google Notebook* (www.google.com/notebook). Gre za spletno beležnico, v katero lahko shranjujete uporabne informacije, kot so izrezi teksta, zanimivi spletni naslovi, slike in še kaj. Svoje beležnice lahko objavite in delite na enak način kot pri *Google Docs & Spreadsheets*. Aplikacijo lahko namestite kot vtičnik za spletni brskalnik, tako da lahko do svoje beležnice dostopate kjerkoli, če le imate povezavo do interneta.

Za bolj osebno organizacijo je eno naših najljubših orodij *NetVibes* (www.netvibes.com). Ustvarite lahko osebno spletno stran, ki vsebuje vse od kratkih sporočilc in storitev RSS do storitve *Google Email* in današnje vremenske napovedi. *NetVibes* uporablja sistem zavihkov, tako da lahko organizirate več strani v kategorije – ena stran lahko vsebuje samo RSS, na drugi pa je seznam vaših zadolžitev za tisti dan, koledar in vremenska napoved. Dodajanje novih modulov je preprosto, vsakega pa lahko še dodatno nastavite, tako da dobite natanko tak videz, kot ga želite. Sicer ni naprednih možnosti sodelovanja, nihče pa vam ne brani, da poveste svoje podatke za dostop do strani ostalim članom skupine.

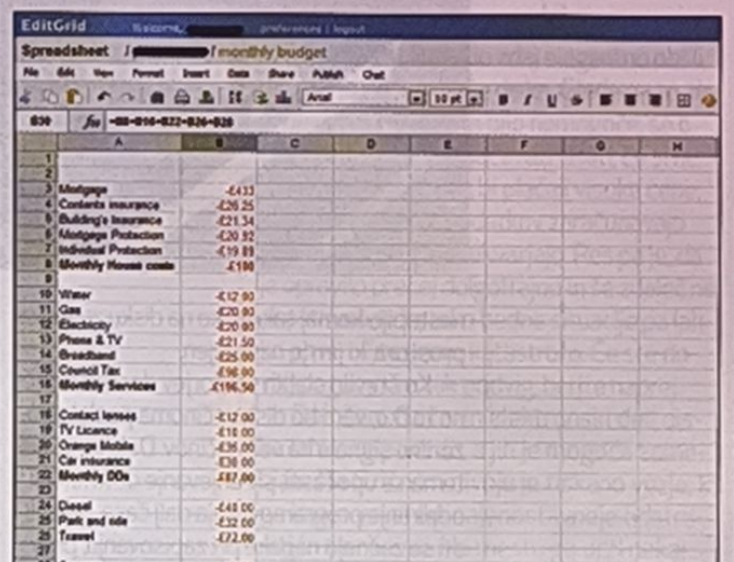
Z vsemi omenjenimi orodji nikoli več ne boste vezani na en sam računalnik. ¤ PCF

Pogled na Orb

Čeprav to pomeni, da boste morali imeti računalnik prižgan, je *Orb* odličen način za dostop do domačega PC-ja ali računalnika v pisarni, ko želite priti do oddaljenih datotek. Čeprav je bil cilj razvijalcev predvajanje medijskih datotek na daljavo, lahko z grajenim brskalnikom tudi do ostalih datotek na vašem PC-ju dostopate s katerekoli lokacije. *Orb* je na voljo celo za mobilne telefone in deluje z napravami Symbian S60, kot je Nokia 73. V navezi s *Quick Office* lahko na mobilnem telefonu gledate celo dokumente, kar je lahko zelo priročno, če morate na hitro kakšno stvar pogledati, pa nimate časa, da bi prišli do PC-ja. *Orb* je tudi odličen način za poslušanje vaše glasbe, ne da bi jo morali nositi s seboj. Lahko si ogledate tudi zadnji del priljubljene nanizanke, ki ste jo shranili z Media Centrom.



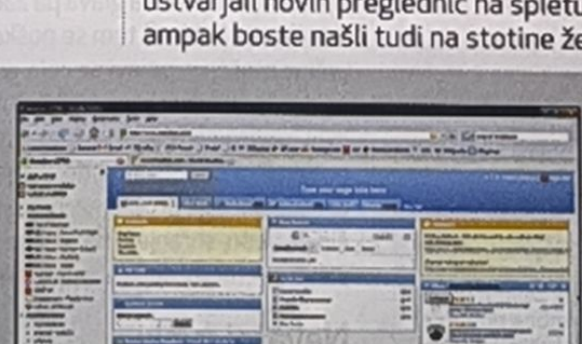
Dostopajte do dokumentov, glasbe in videa, tudi ko ne sedite za domačim računalnikom.



Če iščete orodje za spletno obdelavo tabel, potem bo *EditGrid* odlična izbira.

Pogled na Netvibes

Če želite ostati organizirani, ko ste v gibanju, je eden boljših načinov, da uporabite sistem osebne spletne strani. Shranite lahko cel kup podatkov, ki vam lahko pridejo prav povsod, z uporabo zavihkov pa boste te podatke hitro organizirali v kategorije (dom, delo, osebno...). Izbirate lahko med celo vrsto modulov, vključno s kratkimi sporočili, RSS, koledarji, odjemalci Googlove pošte, obstaja pa celo modul, ki vas poveže s skladiščem v box.net. Ustvarite lahko tudi zavihek, ki bo viden s pomočjo mobilnega telefona prek povezave http://m.netvibes.com. Mi tako prebiramo nakupovalne sezname, ko hodimo po veleblagovnici, načinov uporabe pa je še na tone. Vse je omejeno le z velikostjo zaslona.



***NetVibes* je zelo priročno orodje za organizacijo. Do svojih podatkov lahko dostopate tudi prek telefona.**

Rešite izgubljene podatke

Mogoče se zdi nemogoče, a oživljanje trdega diska ni rezervirano samo za strokovnjake. Sprehod skozi ta vodič vam bo dal znanje za lasten poskus

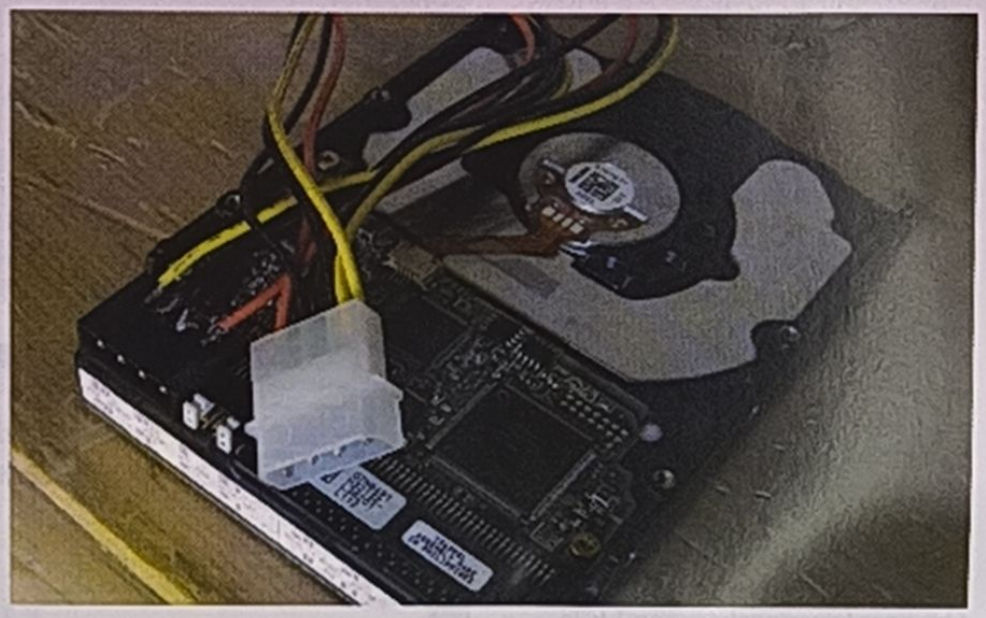
Digitalna doba je prinesla čudeže, o katerih pred leti nismo niti sanjali. Čudežem pa žal delajo družbo tudi težave. Pred dvajsetimi leti si nismo niti predstavljali, da obstajajo enostavni in učinkoviti načini za izgubo vseh dokumentov, slik, glasbe in filmov. Vse, kar je potrebno za takšno katastrofo, je odpoved trdega diska. Vse lahko izgine v nekaj sekundah. Na srečo pa se je skupaj z rastjo kapacitete diskov razvila tudi črna umetnost obnove podatkov. V tem vodiču vam bomo predstavili skrivnostne tehnike za obnavljanje podatkov z mrtvih diskov.

Na srečo je mogoče datoteke, ki se zdijo izbrisane, enostavno obnoviti, diski, za katere ste prepričani, da so spustili dušo, pa lahko včasih pokažejo znake življenja. Z nekaj rokohitrskimi triki je mogoče podatke spraviti s sijočih plošč v disku na drugo lokacijo.

Prepoznavanje problema

Pogovorili smo se z nekaj strokovnjaki na področju reševanja podatkov in izvedeli, da je v 90 odstotkih primerov s poškodovanih ali nedelujočih diskov mogoče rešiti vse podatke, v 85 odstotkih takšnih primerov pa je mogoče podatke rešiti zgolj s programskimi orodji.

Pot do odpovedi diska in izgube podatkov se začne s slabimi sektorji. To so področja na plošči, ki jih pogon označi za neuporabna. Slabi sektorji sami po sebi niso nenavadni – že novi diski imajo določeno število že označenih slabih sektorjev, med življenjsko dobo diska pa se jih pojavi še več, ti pa so vam nevidno označeni kot slabi. Težave nastopijo komaj takrat, ko na disku zmanjka prostora, ki jim je namenjen.



Desno Rešitev je lahko zelo enostavna, na primer sveže spajkan napajalni konektor.

Ko število slabih sektorjev doseže kritično točko, vam bo disk večinoma poslal opozorilne signale na več načinov. Delovanje sistema se upočasni, shranjevanje datotek ali odpiranje programov traja dalj časa, pojavljati se začnejo napake pri zapisovanju, prav tako pa je mogoče pogosto slišati klikanje v disku. Vsi ti simptomi kažejo, da je disk nedvomno na poti v pogubo. Podatke s takšnega diska je potrebno čim prej prenesti na drug disk, saj boste s tem zmanjšali možnost izgube podatkov.

Podobna, a veliko resnejša situacija je, ko odpove glava. To se zgodi, če je disk podvržen zunanjim tresljajem med delovanjem, bralno-pisalna glava pa zadene ob vrtečo se ploščo. S tem se poškoduje površina plošče in pojavi se cela gora slabih sektorjev, za povrh pa se delci plošče ločijo in prosto tavajo po notranjosti diska in povzročijo dodatno škodo. Za razliko od prej opisanega problema, bodo na tak način podatki, shranjeni na fizično poškodovanih sektorjih, dejansko uničeni.

Nevarni zvoki

Opozorilne znake za obe vrsti težav je mogoče hitro zgrešiti, marsikdo pa jih tudi odmahne kot enostavne zastoje. Če odmislite težave, ki se pojavljajo v samih programih, so zvoki, ki jih lahko slišite iz diskov, ključ do prepoznavanja in diagnostike težav. "Klik smrti" je klasičen primer takšnih zvokov, zaradi katerih so določeni IBM-jevi modeli 75GXP trpeli daljnega leta 2001.

Zvoki prihajajo iz motorja in ročice, razlogi zanje so različni, označujejo pa lahko dobro ali slabo delovanje določene komponente. Poslušajte na primer začetno brenčanje diska ob zagonu – to kaže, da je motor čisto zdrav. Če brenčanja ne slišite ali pa so med brenčanjem prekinitve, ste lahko prepričani, da se motorčku ne piše nič dobrega. Serija klikov takoj po začetnem brenčanju vam pove, da se je glava zagnala. Nezdravo pokanje pa kaže na probleme z ročico ali ustavljanjem glave.

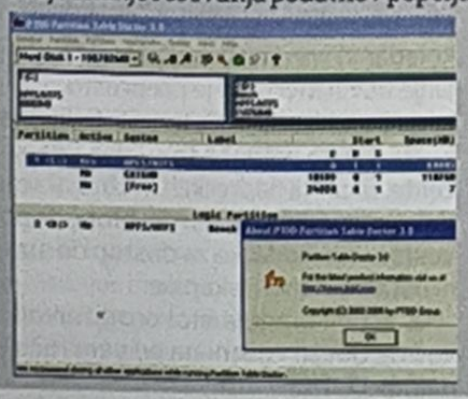
Ko je disk aktiven, bi moral proizvajati nekaj normalnega hrupa, ko se glava premika preko plošč. Če slišite praskanje ali ponavljajoče se klike, pa boste vedeli, da so na vašem disku slabi sektorji ali da bo ta kmalu izpustil dušo. Če se vam zdijo zgoraj omenjeni simptomi znani, a vaš disk še vedno deluje, bo čas, za zaženete diagnostični program. Ontrack ponuja brezplačni program *Data Advisor* na naslovu www.ontrack.com/freesoftware/, s katerim lahko pregledate disk in dobite informacije o stanju diska.

Logična izguba

Do zdaj smo predvidevali, da je disk še vedno dovolj živ, da se z njega lahko naloži ope-

Cilj projekta Rešitev diska

Vse, kar potrebujete za sledenje temu vodiču, boste našli v tej številki *PCFormata*. Ta vodič je seveda osnova, na priloženem disku pa so vsi programi, ki jih potrebujete, da boste svoje znanje reševanja podatkov popeljali na višjo stopnjo.



Z diska želimo rešiti pomembne podatke in jih shraniti na ločen disk, ne da bi s tem ogrozili preostale podatke. Ko enkrat odpišemo enostavnejše možnosti za reševanje, je potrebno uporabiti bolj zahtevne, dokler diska pač ne proglasimo za popolnoma mrtvega in nerešljivega.

ZRNO MODROSTI

Diski lahko prenesejo veliko mučenja, pri Ontracku pa so rešili podatke že iz popolnoma zažganih računalnikov, takih, v katere je udarila strela, ki jih je povozil tornado ali še kaj hujšega. Cene reševanja se začnejo pri okoli 750€, a če so podatki dragoceni, to ni pretirano.

racijski sistem, in da še vedno vsaj približno spodobno deluje. Če se plošče zavrtijo, ga sistem prepozna in naloži operacijski sistem. V takem primeru lahko pomembne datoteke kopirate na varno, s kakšnim programom za obnavljanje pa lahko povrnete tudi bolj težavne datoteke.

Če BIOS in upravitelj naprav disk prepoznata, a na njem ni nobenih informacij o particijah, tudi ni vse izgubljeno. Podatki so najverjetneje še vedno shranjeni na samem disku, čeprav so tabela FAT, podatki o particijah ali zagonski sektor poškodovani. S prenosom diska v sekundarni sistem in uporaba programov, kot je CGSecurityjev *TestDisk* ali PTDD-jev primerno poimenovani *Partition Table Doctor*, lahko obnovijo podatke o particijah.

Če BIOS in upravitelj naprav diska ne prepoznata, pa je situacija težja. Preden obupate, lahko preizkusite še nekaj stvari. Disk se mogoče ne zažene, ker je konektor za napajanje poškodovan ali pa se je spajkani spoj ločil. Če ste vsaj malo vešči uporabe spajkalnika, lahko težavo hitro odpravite z novim konektorjem.

Slišali smo že tudi, da so nekateri diske poskušali zamrzniti in jih potem zagnati. To vsekakor ni dobra ideja, saj se v zmrznjenem disku nabere kondenz. Dobra ideja pa je, če disk ohladite, saj lahko na ta način slabo delujočim diskom pomagate, da bodo delovali nekoliko dlje, sami pa smo videli prav dobre rezultate hladilnikov z ventilatorji. Če disk obrnete na glavo ali ga postavite na stranico tudi lahko razbremenite ležaje in ublažite težave z motorjem. Zgodi se lahko tudi, da bo sistem disk prepoznal komaj po več urah delovanja. Na omenjene načine pa diska vsekakor ne boste trajno rešili (normalno delujočega diska vam ne priporočamo nameščati kako drugače, kot je predvideno), temveč ga boste obudili za dovolj časa, da rešite podatke.

Ne pozabite, da je lahko poškodovana tudi sama elektronika diska. Včasih so vidne poškodbe na tiskanem vezju ali na delih, ki se bolj segrevajo od drugih. Če ni vidnih poškodb, boste morali pri takšnih odpovedih žal ugibati, saj bo disk počel bore malo, če je tiskano vezje fuč.

Naredite tole... Odprite disk

Notranjost Seagateovega diska. To ni prostor, v katerem se lahko kar tako igrate.

Splošno pravilo je, da diska nikakor ne smete odpreti. V tem primeru to pravilo ne velja. Seveda lahko prah v disku povzroča okvaro podatkov, a ta običajno odleti s plošč, ko se te zavrtijo ob zagonu. Če želite rešiti umirajoči disk, je odpiranje seveda eden od načinov za reševanje, saj gre za enkratno opravilo. Zvezdaste izvijače, ki so potrebni za odpiranje diska, boste našli v vsaki trgovini z orodjem.

Če je v disku odpovedala glava, bodo vsi podatki na poškodovanih delih plošč izgubljeni. Ko odprete disk, boste videli majhen filter za zrak. Če so na filtru majceni srebrni delci, potem vam bo jasno, da je šla glava. Še bolj očiten simptom odpovedi glave so praske na ploščah, ki so lahko kratke črte ali kvadrati.

Količina trajno poškodovanih podatkov je odvisna od količine prask. Če je teh veliko, raje obupajte, kot da bi se lotili reševanja.

Ekstremni popravki

Področje, ki smo ga do zdaj elegantno obšli, je strojno popravljanje diska. Glede na to, da je daleč od tega, da bi bilo nemogoče, se o takšnem opravilu splača razmisliti, če si ne morete privoščiti, da bi plačali visoke cene, ki jih za reševanje podatkov zaračunavajo podjetja, ki se s tem ukvarjajo. Res pa je, da je opravilo precej dolgotrajno in še zdaleč ne enostavno, iz že tako bedne situacije pa lahko povzročite pravo katastrofo. Če ste dovolj pogumni za tak podvig, berite naprej.

Določeni fizični in elektronski deli diska lahko odpovedo, a jih je mogoče zamenjati. Na fizičnem nivoju je tiskano vezje, ki ga imajo vsi diski, najenostavneje odstraniti in zamenjati. Na mestu ga drži nekaj vijakov in konektor.

Težava pri tem pa je, da imajo lahko tudi identični diski različne revizije tiskanega vezja in strojno-programske opreme. Diski se namreč prodajajo kot zaključene enote, zato proizvajalci niso dolžni zagotoviti rezervnih delov zanje, tako da je iskanje pravega tiskanega vezja težavno.

eBay je prava zakladnica za vse, ki ste radi sami svoji mojstri, tako da vas lahko nagradi tudi z zlatim zrnjem trdih diskov. Če ste pripravljeni malce brskati naokoli, lahko hitro najdete identičen model, ki je bil izdelan v isti tovarni, po možnosti celo v istem času kot vaš nedelujoči disk, tako da obstaja precejšnja možnost, da bo tiskano vezje ustrezalo.

Na bolj ekstremnem koncu se lahko lotite tudi odstranjevanja bralno-pisalnih glav in plošč iz nedelujočega diska. Težava pri tem pa je, da so podatki napisani počez na ploščah, ki so tovarniško umerjene, ko jih ločite, pa jih ročno ne boste mogli umeriti. Če se vam to zgodi, boste izgubili vse podatke. To pa seveda ne velja za diske z eno samo ploščo, tako da je ta način reševanja podatkov pri takšnih modelih izvedljiv.

Zamenjava bralne glave je enostavnejša, a vseeno kompliciran. Glave morajo biti ločene (to lahko rešite s kosom papirja), ko jih odstranjujete in nameščate v drugi disk pa se tudi nikoli ne smejo dotakniti površine plošče, prav tako pa jih je potrebno namestiti v isti položaj, kot so bile v disku, iz katerega ste jih vzeli. ¤ PCF

Viri

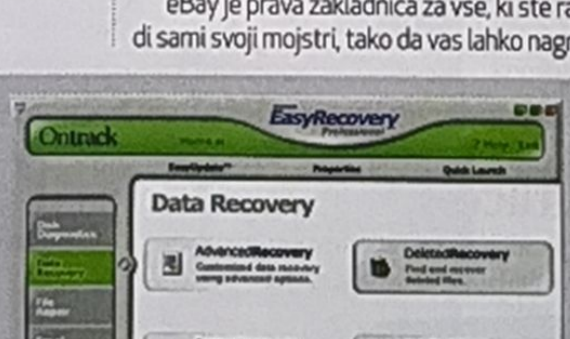
Na trgu je kar nekaj programov in storitev za reševanje podatkov. Če so vaši podatki res dragoceni in jih ne želite dodatno ogroziti, prepustite mrtvi disk strokovnjakom, kot so na primer podjetja Mikro Sistemi (www.mikro-sistemi.si), AOI Team (www.resevanjepodatkov.com) ali iC Team (www.resevanje-podatkov.net), ki bodo to opravilo gotovo bolje izvedli. Če se želite reševanja lotiti sami, vam priporočamo uporabo izdelkov priznanih podjetij, ki ponujajo programe za praktično vsak operacijski in datotečni sistem; www.runtime.org in www.R-TT.com sta dve takšni podjetji.

Če bi radi izvedli samo diagnostiko, potem si oglejte programa *Victoria for Windows* ali *MHDD* na strani www.benchmarkhq.ru, ki ponujata nizkonivojsko diagnostiko diska.

Pogled na... Kaj rešiti?

Ko gre za dejanski proces reševanja podatkov s poškodovanega diska, obstajata dva načina. Če se operacijski sistem na poškodovanem disku še vedno naloži, takoj kopirajte vse pomembne podatke. Sam operacijski sistem in programe pustite pri miru, na varno pa spravite vse dokumente in datoteke, ki jih ni mogoče nadomestiti (finančni podatki, fotografije, dokumenti...).

Če je disk tako poškodovan, da ga operacijski sistem več ne zazna, je najbolje, da odločite za nizkonivojsko sliko diska. Ta način je veliko prijaznejši do diska, saj ga ne prisili v premetavanje glav naokoli po ploščah in branje razmetanih podatkov, temveč sekvenčno pregleda disk, kar je manj agresivno zanj. Pomanjkljivost načina je ta, da zahteva veliko več prostora na rezervnem disku, a so novi diski na srečo tako poceni, da si boste kakšnega lahko mirno privoščili.



Disk z operacijskim sistemom lahko rešite s programsko opremo za reševanje podatkov ali s kopiranjem datotek z diska.

Naredi sam!

Izdelajte svojo plesno preprogo

Igra *Stepmania* vas bo dodobra razmigala. Še posebej, če boste uporabljali ta pripomoček...

Sestavili bomo plesno preprogo, ki bo združljiva z zabavno igro *Stepmania* (najdete jo na disku). Če boste sledili navodilom, bo vaša nova igračka zanesljiva, enostavna za vzdrževanje in odzivna. Cilj našega projekta je sestaviti podlogo, ki bo podobna tisti za igralni avtomat *Dance Dance evolution*.

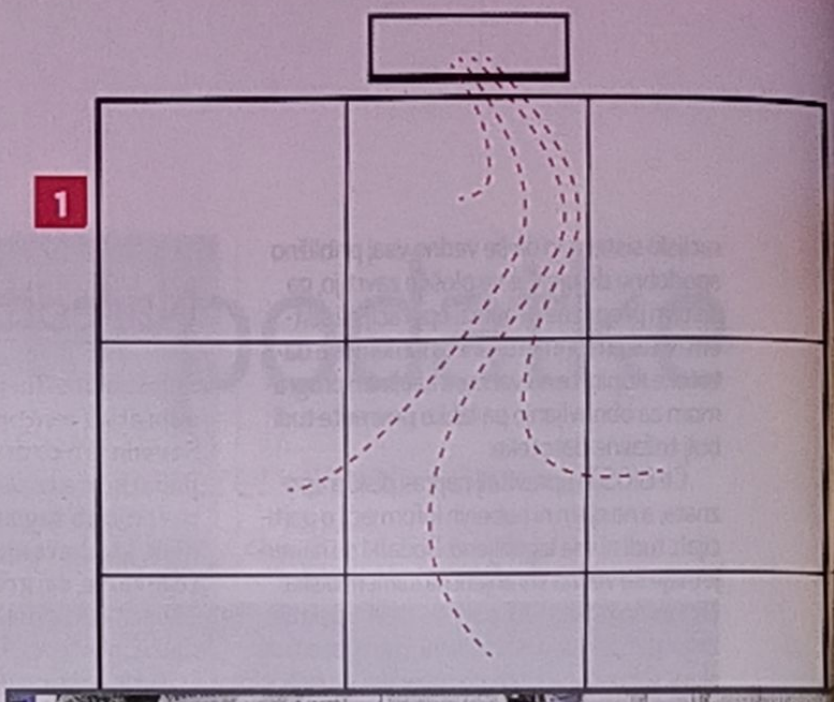
Delovanje naše plesne preproge je preprosto: štiri preprosta stikala so povezana z razstavljenim igralnim ploščkom USB, nato pa pritrjena na leseno podlago. Stikala imajo prevoden material (aluminijasta folija ali tanka kovinska plošča) na obeh notranjih površinah. Ko igralec stopi na del reproge, se obe kovinski plošči na tistem delu stakneta in tako zaključita tokokrog. Sistem takrat zazna pritisk gumba na igralnem ploščku.

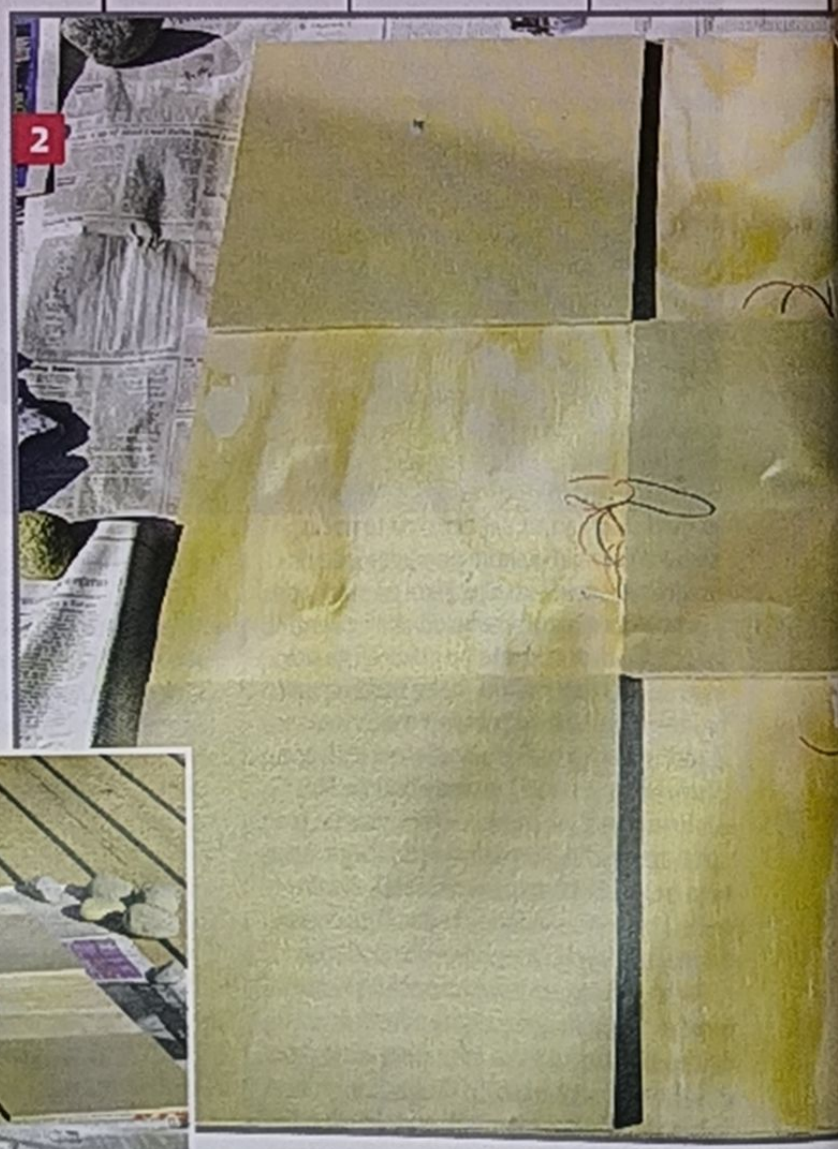
A zaključimo zdaj s tem blebetanjem - čas je, da vzamete v roke orodje in si na obraz poveznete skrajno privlačna zaščitna očala. Gremo v akcijo! ¤ PCF

"Ko igralec stopi na del preproge, se kovinski plošči na tem delu stakneta"

Kaj boste potrebovali?

- En igralni ploščček
- Eno leseno osnovo velikosti 90x100cm (vezan les)
- Pet lesenih plošč (30x30cm)
- Štiri izrezane puščice
- Osem kvadratnih kosov trpežne aluminijaste folije ali tanke kovine velikosti 29,5x29,5cm
- 9 akrilnih ploščic velikosti 30x30cm in debeline okoli 3mm
- 16 koščkov "ježkov" Velcro
- Plastično ohišje za tiskano vezje igralnega ploščka (po želji)
- Lepilo za akril
- Lepilo za les
- Barva v razpršilu
- Žice
- Izolirni trak
- Zanič CD-ji



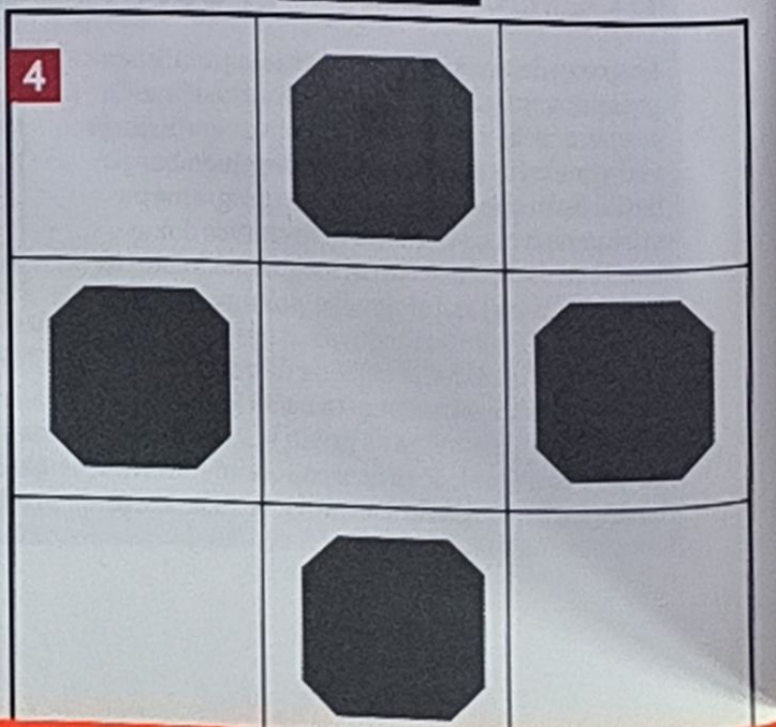


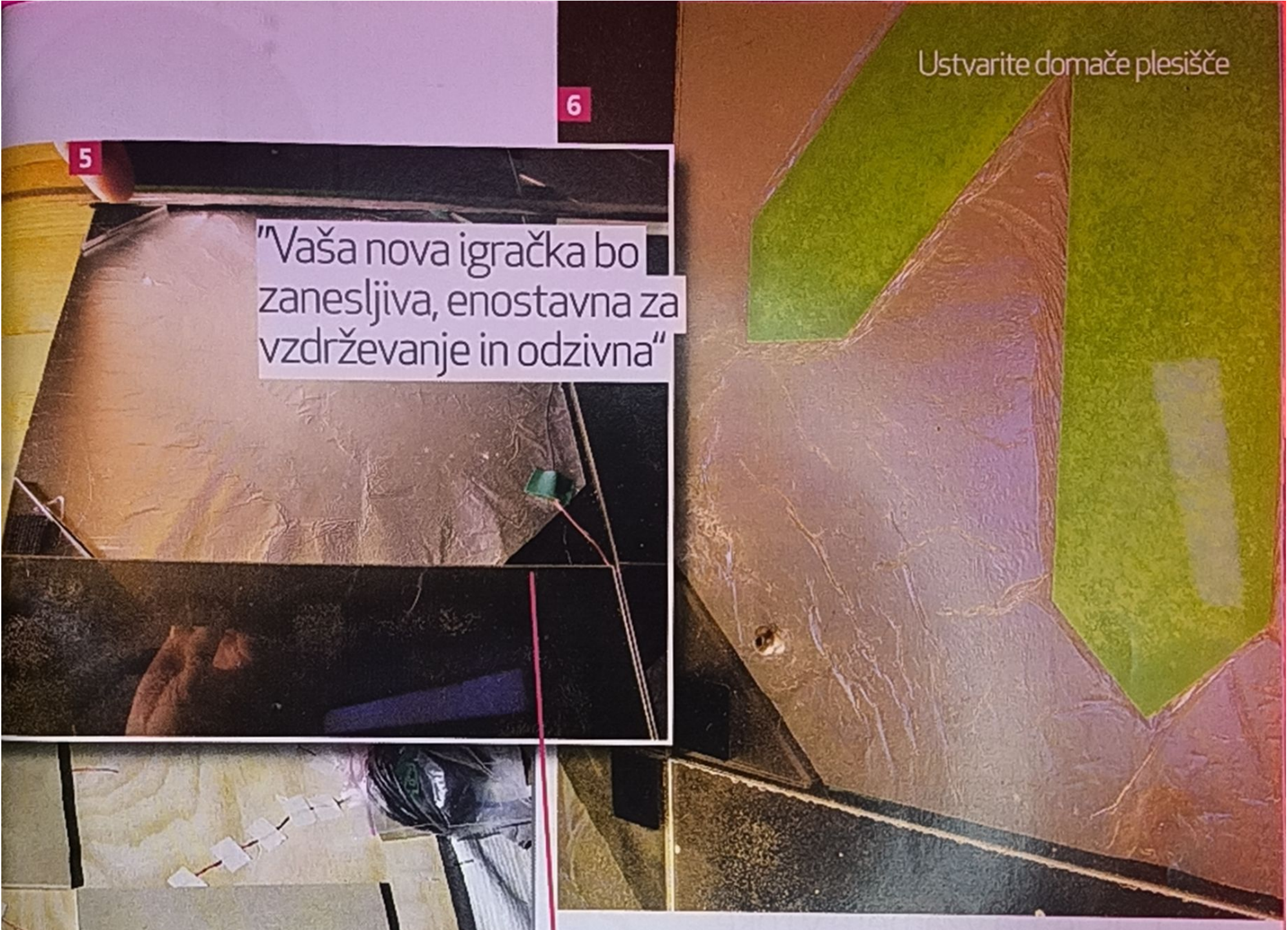
Sestavljanje nadzorne škatlice

Veliko je odvisno od igralnega ploščka, ki ga boste uporabili. Potrebujete samo štiri delujoče gumbe, oziroma šest, če boste naredili še gumba Start in Select.

Odstranite tiskano ploščo in si zapomnite, kje so kontakti za gumbe, ki jih boste uporabili.

Prispajkajte na kontakte žice in ploščo varno zapakirajte v škatlo, žice pa naj štrlijo ven.





"Vaša nova igračka bo zanesljiva, enostavna za vzdrževanje in odzivna"

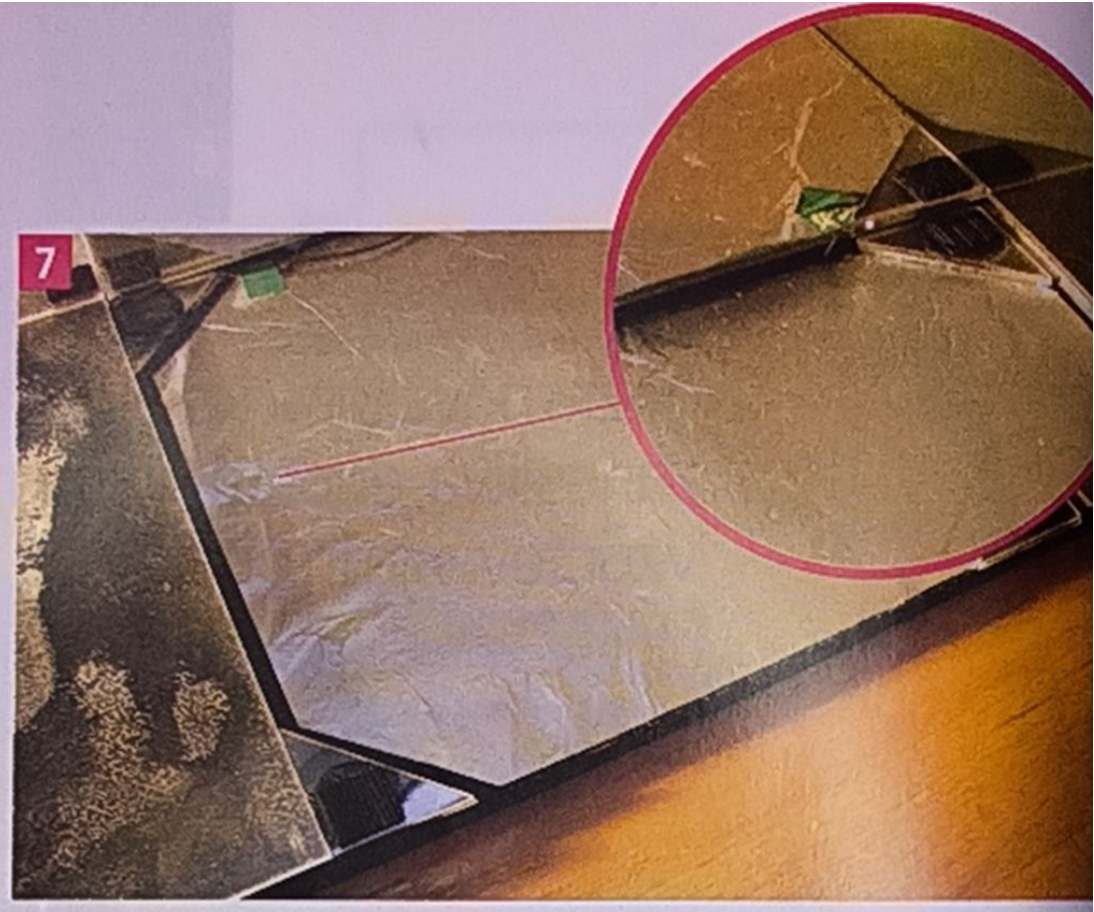
Kako izdelati plesno preprogo

Najprej pripravite leseno podlago (90x100cm) in izdelajte pet manjših lesenih plošč primerne velikosti (30x30cm). Razrežite akrilno ploščo. Potrebovali boste devet ploščic velikosti 30x30cm. (1) Položite na ravno podlago leseno osnovo in lesene ter akrilne plošče. Označite poti žic s svinčnikom. S pomočjo primernega orodja poglobite označene reže za žice. Pri tem pazite, da ne bodo ti utori pregloboki (uporabljajte tanko žico), saj bi lahko zaradi preglobokih utorov lesena osnova počila, ko boste stopili nanjo. Žice pričvrstite na njihovo mesto z izolirnim trakom ali lepilom. Če žice ne bodo v celoti skrite v utorih, bo igralna površina neenakomerna. Do vsakega izmed štirih aktivnih gumbov na igralnem ploščku morate speljati ločeno žico. (2) Na leseno osnovo položite lesene in akrilne ploščice. Na vseh pet lesenih ploščic nanesite lepilo za les in jih čvrsto zalepite na leseno osnovo. Ko se lepilo posuši, lahko začnete s procesom barvanja. Mi smo uporabili razpršilo črne barve, a to je v bistvu stvar okusa vsakega posameznika. Kar se nas tiče, lahko uporabite tudi kombinacijo rdeče in roza barve. (3) Ko je barva suha, povlecite približno pol centimetra izolacije s koncev žic, ki so položene v leseno osnovo. Ta konec boste s spajkalnikom pritrdili na folijo (ali kovinsko ploščo). (4) Kotičke folije obrežite tako, kot kaže slika. Štiri kose folije nalepite na tista mesta lesene osnove, ki bodo delovala kot gumbi naše plesne preproge. (5) Prispajkajte žice na zgornje strani vsake od teh folij. (6) Iz papirja ali česa po-

Delavnice

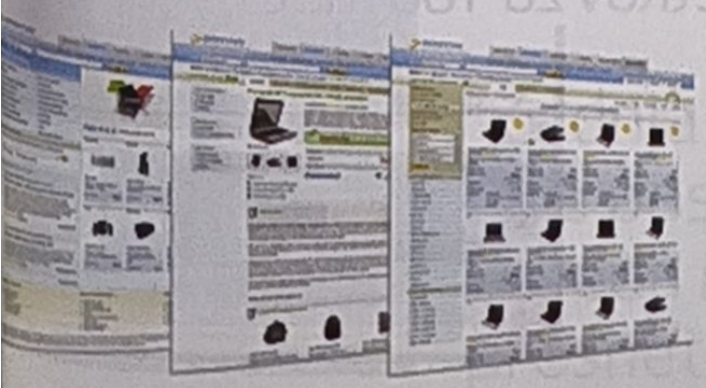
dobnega izrežite štiri puščice, ki bodo nakazovale smeri. Namestite vse štiri puščice na akrilne ploščice in označite njihovo lego na nasprotni strani s flomastrom. Na neoznačeno stran nanesite lepilo in nalepite na to stran izrezane puščice. Pomagajte si z oznakami, ki ste jih naredili s flomastrom, da bodo puščice lepo poravnane. Premažite z lepilom še puščice in preko vsega nalepite aluminijasto folijo. Preden se lepilo posuši, folijo dobro zgladite in iztisnite vse zračne mehurčke, ki so se pojavili. Postopek ponovite za vse štiri puščice. (7) Izrežite nekaj majhnih trikotnikov iz starih CD-jev, ki jih ne potrebujete več, da se bodo ti trikotniki prilegali v kotičke, kjer ste prej odstranili folijo. Trikotnike nalepite enega vrh drugega s sekundnim lepilom, na vrh pa pritrdite koščck ježkastega traku. Skupna debelina teh improviziranih distančnikov bo odvisna od debeline ostalih destavnih delov. (8) Bodite zelo pozorni na velikost reže med zgornjo in spodnjo ploščo. Prevelika reža bo zmanjšala odzivnost plesne preproge, premajhna reža pa bo povzročala zoprne nenamerne pritiske gumbov. To je brez dvoma najpomembnejši korak celotne konstrukcije, zato poskusite čim več časa posvetiti eksperimentiranju z velikostjo reže. Ne vdajte se, dokler ne najdete idealne. (9) Zdaj se lotite razstavljenega igralnega ploščka (vrzite oko na okvirček) in prispajkajte preostale štiri žice, ki vodijo od tiskanega vezja izbranih štirih gumbov na žice, ki so pritrjene na zgornje folije plesne preproge. Žico za ozemljitev pritrdite na zgornjo plast folije. (10) Povežite žice iz igralnega ploščka z žicami iz plesne preproge. Ne ukvarjajte se preveč z vrstnim redom, saj lahko v *Stepmanii* povežete vsak gumb s poljubno smerjo. Priključite preprogo na računalnik in preizkusite odzivnost v oknu Gamepad Control Panel v Windows. Distančnike po potrebi prilagodite, kakor smo opisali v koraku osem.

"Čas je, da vzamete v roke orodje in si na obraz poveznete privlačna zaščitna očala"



Naslednji mesec: Na dotik občutljiv zaslon za nadzor iger

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH
Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.
Brezplačni demo CD in predstavitev
Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.
Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov
Zagotovljen servis po vsej Sloveniji
Birokrat
Za Microsoft® Windows®
Microsoft CERTIFIED
Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj
ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-218
e-pošta: birokrat@andersen.si
PE KOPER
Končeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-690
www.birokrat.si



Spletno nakupovanje nove generacije!

Spletni center sodobnih nakupov mimovrste=) odpira popolnoma nove dimenzije spletnega nakupovanja pri nas. S prenovljenim uporabniškim vmesnikom, novimi funkcionalnostmi in vsebinami, video predstavitvami, novičkami, bogatim izborom prodajnega programa in ugodnimi cenami predstavljamo najprijaznejšo spletno trgovino v Sloveniji ta hip. Nakupovanje še nikoli ni bilo tako preprosto, udobno, zabavno in varno! S samostojnim spletnim centrom podjetnih nakupov (B2B) smo poskrbeli tudi za vse samostojne podjetnike ter majhna, srednja in velika podjetja. Poleg vrhunske ponudbe in ugodnih cen vam ponujamo še posebne popuste in druge ugodnosti pri nakupu!

-% B2B www.mimovrste.com

mimovrste
Spletni center sodobnih nakupov™

Gremo na YouTube!

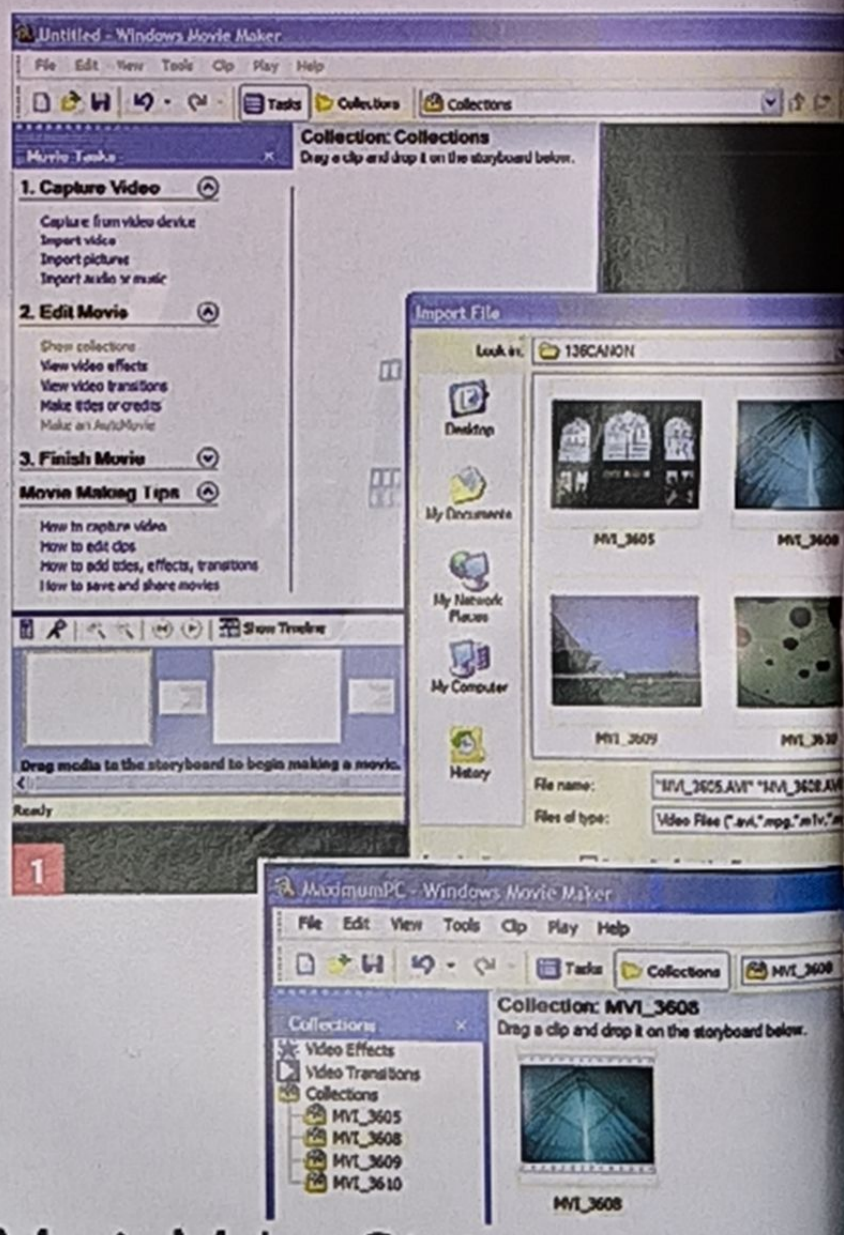
Od veličastnih tekem v *Counter-Strikeu* do nadležnih video posnetkov porok - YouTube je mesto, kjer lahko objavite videe, za katere želite, da si jih ogledajo tudi drugi...

Za vrhunsko programsko opremo, ki vam omogoča urejanje video posnetkov, ste lahko včasih zapravili gore denarja, glede na to, da je v Visto vključen *Windows Movie Maker 6*, pa se vam zdaj to preprosto ne splača več. Gre namreč za izvrstno orodje za izdelavo video posnetkov, ki jih lahko nato objavite na YouTube. Paket ima resda tudi pomankljivosti, vendar boste lahko z njim vaš film enostavno naložili z naslovi, seznamom zaslug in tako naprej.

Najprej boste morali vaš video posnetek uvoziti v *Windows Movie Maker 6* (1). Zaženite program in kliknite File. Izberite možnost zajema iz naprave za snemanje videa ali možnost uvoza video posnetka. Prenos videa z vaše kamere ali pomnilniške kartice na računalnik je nadvse preprost. Kliknite Import Video, poiščite vaše posnetke na pomnilniški kartici, tiste, ki jih želite uporabiti, označite s kombinacijo Control+klik in nato izberite Import. Pri tem odstranite kljukico v polju "Create clips for video files" na dnu, razen če želite, da *Movie Maker* namesto vas razreže posnetek na nesmiselne kose in koščke.

Sedaj se lahko lotite urejanja videa (2). Za ogled posnetkov, ki ste jih pravkar uvozili, kliknite na gumb Collections. Privzeti način *Windows Movie Maker* za urejanje je pogled Storyboard, v katerem lahko razvrstite vaše posnetke na dnu zaslona. V pogledu Storyboard povlecite prvi posnetek v prvi kvadratek, v ostale kvadratke pa druge posnetke. S klikom na Video Transitions v oknu Collections lahko med te posnetke dodate prehode, izbrani prehod pa nato povlečete in spustite v majhen kvadratek, ki se nahaja med dvema posnetkoma.

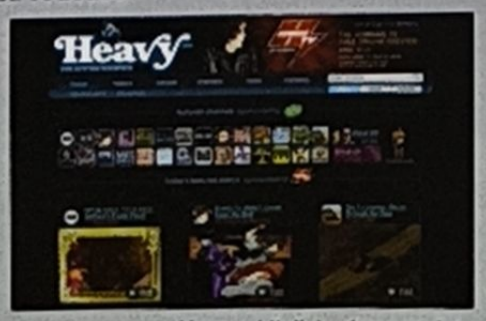
Če želite dodati prehode (3), kliknite na Tasks in izberite View Video Effects. Zagledali boste ikono, poimenovano Fade In, From Black. To ikono povlecite na levi rob prvega posnetka v vrsti, enaki postopek pa nato uporabite na koncu zaporedja s Fade Out, To Black. Če bi radi posnetku dodali naslove in seznam zaslug (4), kliknite Make Titles in sledite navodilom čarovnika. Nato morate datoteko izvoziti (5) v velikosti in formatu, ki ustreza zahtevam YouTube – optimalno v velikosti 320x240 s 30 sličicami v sekundi. Kliknite na File, Save Movie in izberite "Save your movie for playback on your computer". Vpišite ime datoteke. Prikazalo se bo pogovorno okno Movie Setting. Kliknite Show More Choices in shranite video v velikosti 320x240. V spustnem meniju kliknite Other Settings in High Quality (small). Če je vaš video posnetek zelo dolg, izberite Best Fit to File Size in vtipkajte 100MB – kar je največja možna velikost datoteke na običajnem računu YouTube. Kliknite Next – in obdelava vašega videa je zaključena! ¤ PCF



KdoTube?

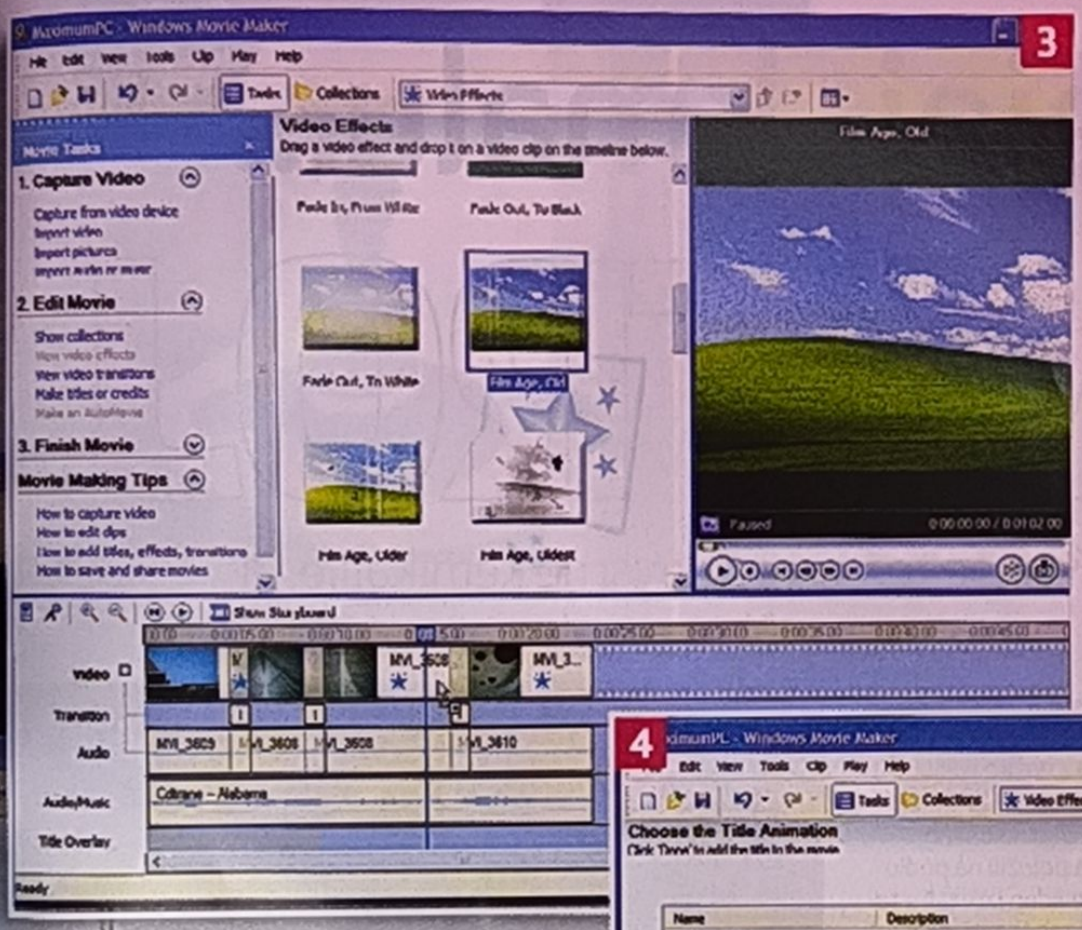
Če si neskončno želite zasipati svet z vašimi videi, jih lahko poskusite naložiti tudi na nekatere bolj ali manj uspešne alternative za YouTube.

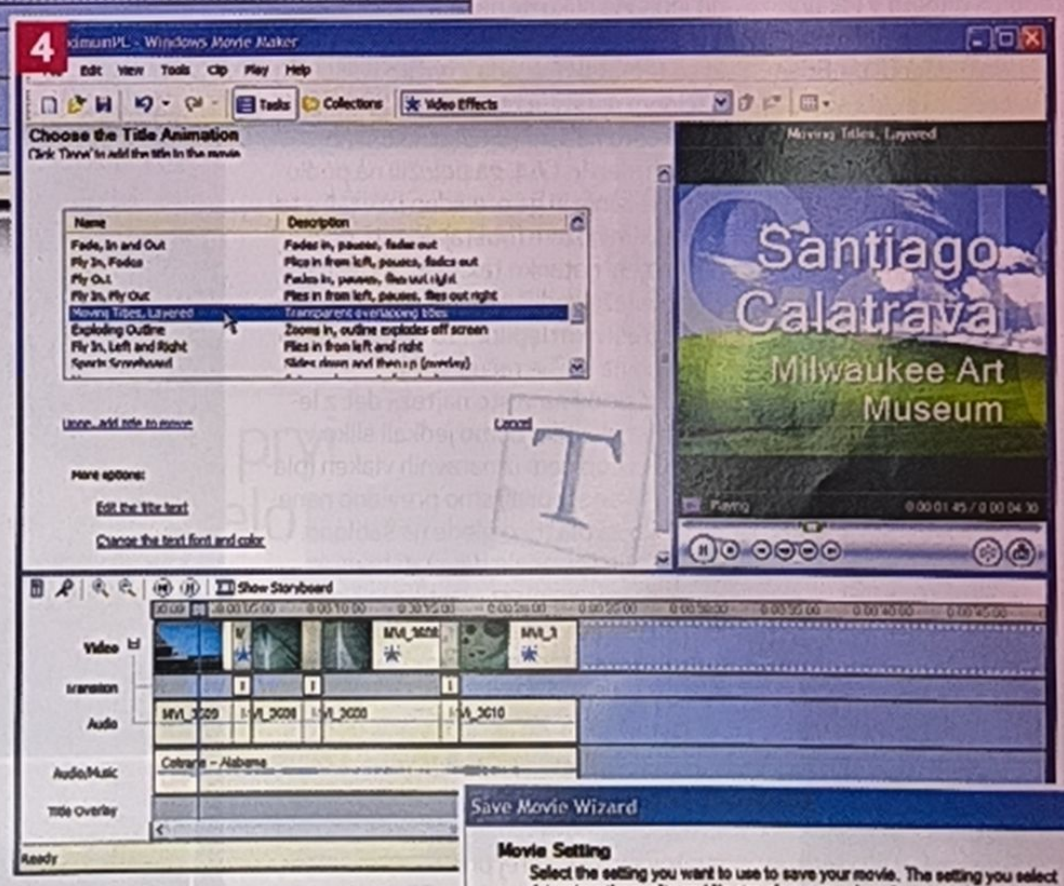
www.revver.com/revver Clever Revver predvaja vaše posnetke z reklamami, beleži oglede in si prisvoji polovico morebitnega dobička.

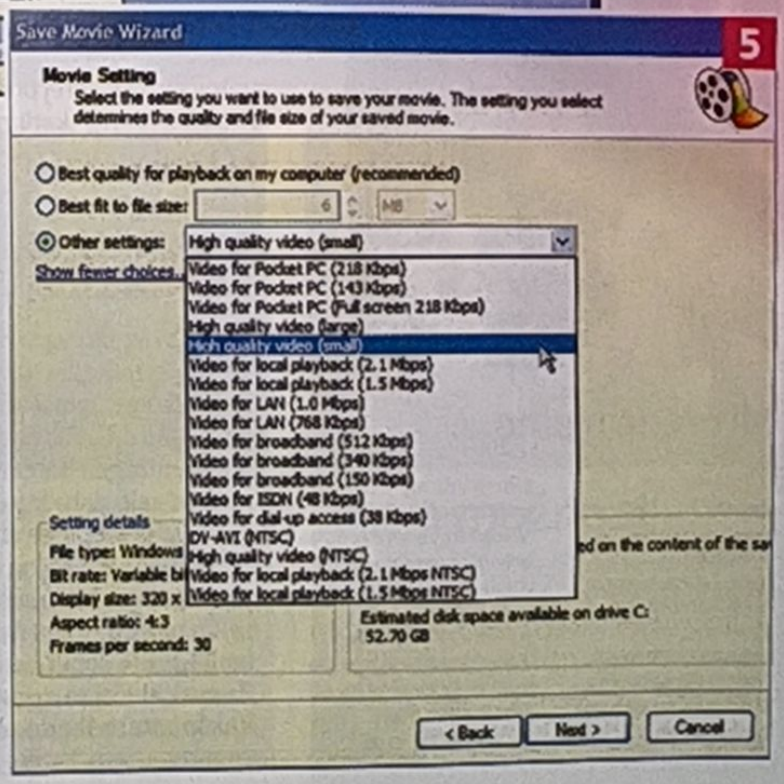


www.heavy.com Heavy vključuje elemente interakcije s pomočjo MySpace, izmenjava in nalaganje posnetkov pa sta bizarno enostavna.

"Movie Maker 6 je izvrstno orodje za izdelavo video posnetkov za YouTube"







Zaključna dela

Zadnja faza izdelave video posnetka za YouTube je seveda nalaganje presnete zadeve. Na srečo je to neverjetno enostavno opravilo, saj je storitev YouTube nedavno izboljšala proces nalaganja video posnetkov, ki je zdaj še bolj preprost. Če še nimate računa, ga ustvarite in nato kliknite na Upload Videos. Izpolnite polja za naslov, opis in vnesite ustrezne ključne besede vašega dela (tukaj bodite kreativni, da si zagotovite več zadetkov), nato pa video še naložite. Bodite potrpežljivi – za nalaganje videa in izvedbo kompresijskih algoritmov potrebuje YouTube od pet do deset minut in včasih še dlje, preden bo vaš video prikazan kot pripravljen za ogled v vašem računu. Odprite My Videos na YouTube in zagledali boste svoj video, ki je pripravljen za predvajanje. Izberete lahko, ali boste drugim uporabnikom dovolili ocenjevanje in komentiranje vašega videa. Na razpolago pa imate tudi možnost, da dovolite ogled vašega videa le avtoriziranim osebam.

"Zadnja faza izdelave posnetka je seveda nalaganje presnete zadeve"

Sedmi del

Prej joj prejoj, kmalu... MEGA STROJ

Vsaka težava ima rešitev. In rešitev naše težave so nevarne kemikalije, ki razžirajo možgane. Takšno rešitev pri nas z veseljem proglasimo za odlično

Še ena predolga debata v lokalni delilnici piva, ki je potegnila s seboj vrsto čudnih dogodkov. Eden je vključeval odločitev, da se bomo na teh straneh ta mesec posvetili jedkanju. Sanjalo se nam ni, kako to počnejo profesionalci, smo pa imeli načrt.

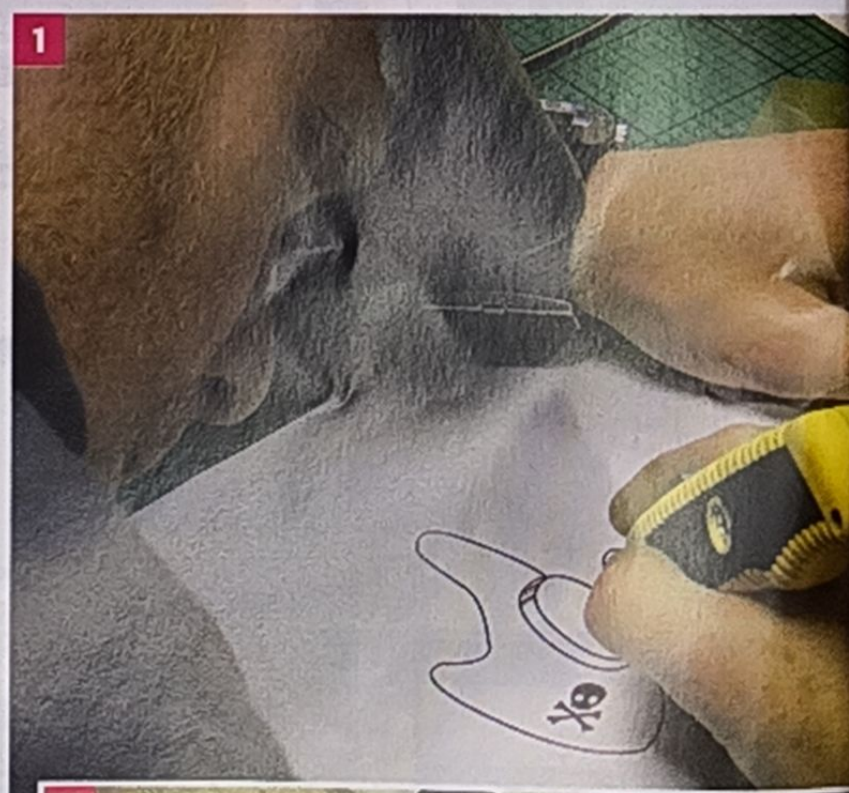
Kaj boste potrebovali?

- Šablono slike (tiskano na papir)
- Tapetniški nož
- Podlogo, na kateri lahko režete
- Lepilo za plastiko
- Lepilo za papir
- Majhen čopič

Glede na to, da lepila za plastiko le-to tudi topijo, se nam je posvetilo, da bi na tak način morda najlaže ustvarili poljubno jedkano sliko na našem oknu v ohišje. Za sliko smo izbrali obris igralne palice, ki se tematsko sklada z našim najljubšim načinom uporabe računalnika. Sliko smo preprosto natisnili s tiskalnikom na standarden list A4, ga položili na podlogo za rezanje in ga previdno izrezali s tapetniškim nožem (obstajajo tudi noži, namenjeni natanko takšnim opravilom, ki so še laže vodljivi). Nato smo z ne preveč agresivnim lepilom za papir prilepili šablono na ohišje računalnika.

Zdaj pride na vrsto najtežji del: z lepilom za plastiko bomo jedkali sliko v ohišje. S čopičem iz naravnih vlaken (plastična bi se stopila!) smo previdno nanesli lepilo za plastiko glede na šablono. Kemikalije so začele delovati takoj in stopile zgornjo plast plastike in ji dale prav poseben, leden videz. Da bi dodali površini nekaj teksture, smo jo še dodatno obdelali, preden se je posušila.

Glede na to, da je to naš prvi poskus, smo bili na koncu zelo zadovoljni z rezultatom, slika pa je tudi zelo dobro ujela svetlobo iz notranjosti ohišja. Bi vam pa svetovali, da najprej preizkusite sistem na kakšni prazni škatli za CD-je, da vidite, če vam je učinek sploh všeč. ¤ PCF



Mi predelujemo...

1 Aljoša Hancman, **urednik**: "Poslušajte, ne morete računalnika dati na kolesa. Registracija stane. Zato glasujem za drugo možnost."

2 Barbara Banovič, **namestnica urednika**: "Vodno hlajenje bi lahko ta čuden PC spremenilo v bravi igričarski računalnik. Glas za Zalmana."

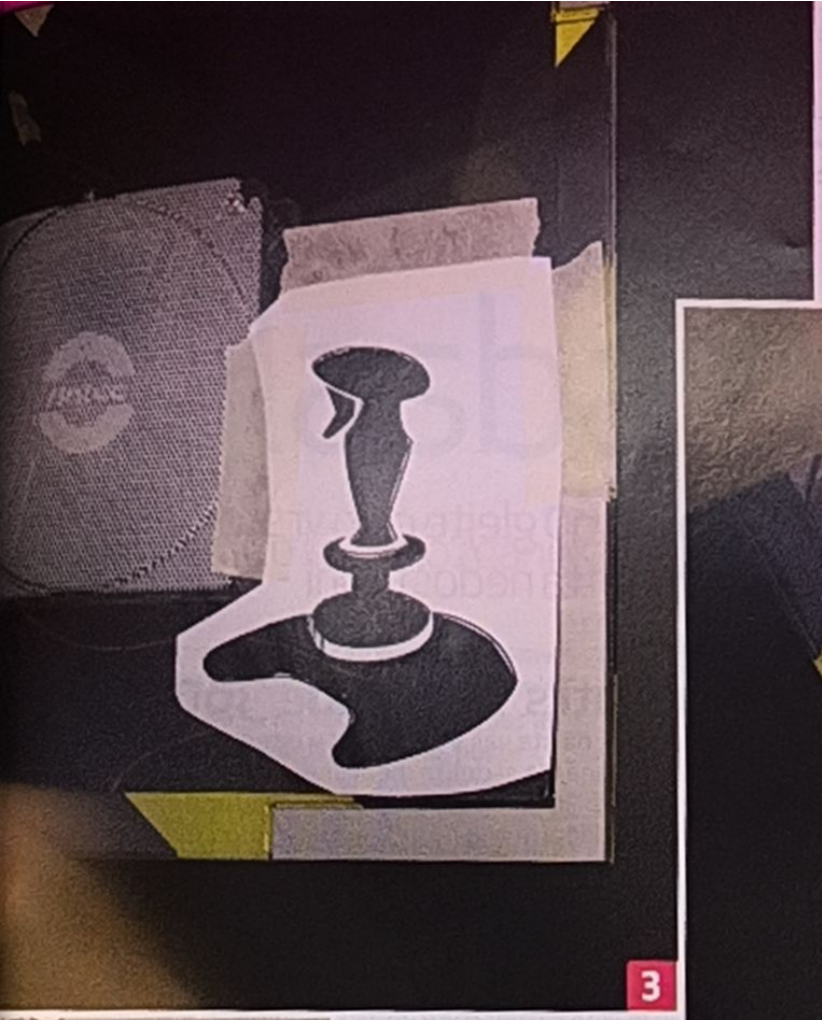
3 Damijan Gradečak, **grafični urednik**: "Dva računalnika v enem? To bi lahko bilo noro, zato se bom boril za izpeljavo tretje možnosti."

4 Gregor Mraz, **novinar**: "Karkoli ima kolesa dobi moj glas. Ne glede na to, kako nevarno, drago, težko izvedljivo ali zgolj neumno bi to lahko bilo."

Opozorilo

Posebna lepila za plastiko niso neškodljive kemikalije, zato pazite, da se ne boste med nanašanjem preveč sklanjali nad delovno površino: topila ubijajo možganske celice in to je lahko zelo, zelo slaba stvar.

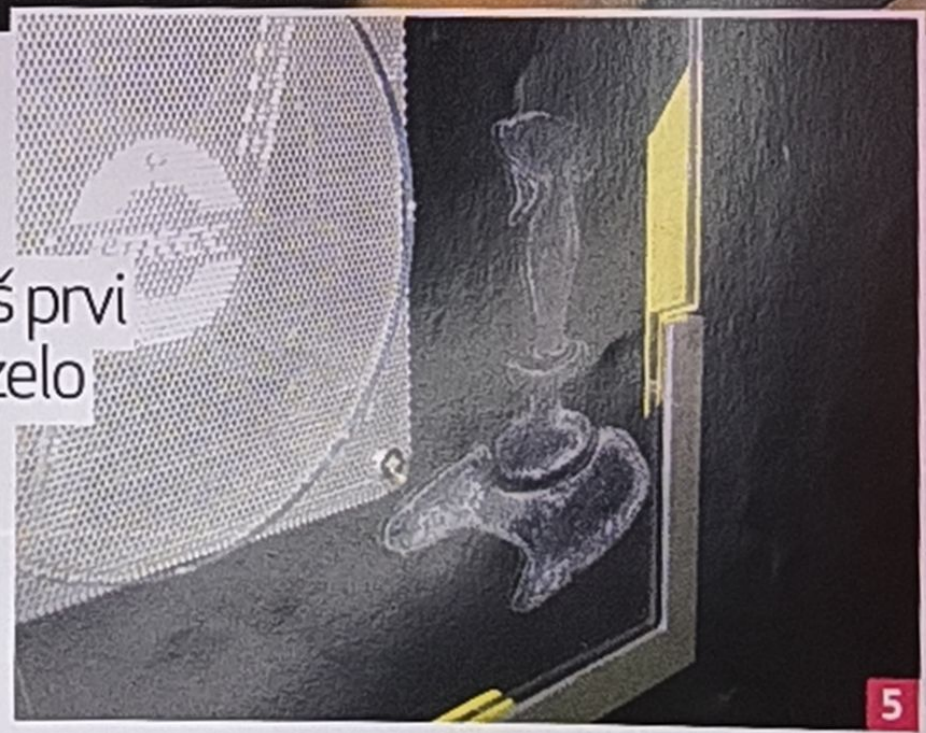
Risanje z lepilom zna biti tudi precej naporno, saj se vpije v topljivo plastiko in se hitro suši. Ne obirajte se. Če na enem delu nanesete preveč lepila, boste dobili čisto drug učinek. Za vsak slučaj se najprej poigrajte s kakšno staro škatlo za CD-je.


3

4

Zgoraj Nekaj potegov s tapetniškim nožem in šablona igralne palice je pripravljena.

"Glede na to, da je bil to naš prvi poskus, smo bili na koncu zelo zadovoljni z rezultatom"


5

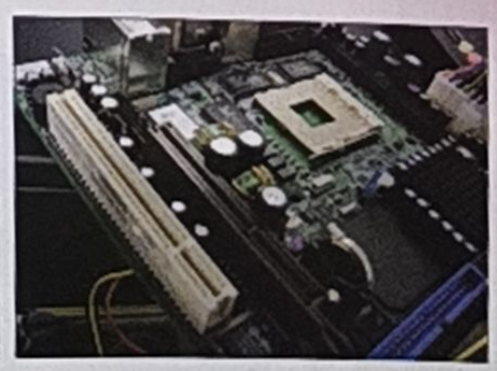
Desno Juhuhej! Končno nam je uspelo! In pri tem smo uničili samo 18.562 čopičev.

Prva možnost

Eden izmed članov uredništva se noče vdati... Na vsak način želi na ohišje pritrditi kolesa in motor, da se bo lahko na LAN partyje pripeljal na PC-ju. Norec. Projekt bo zahteval kar nekaj vijačenja in vrtanja. Pomagajte prepričati zdravi del uredništva, da je to dobra ideja...

Druga možnost

Že dolgo si želimo poskusiti to, kar bi moral vsak navdušenec nad PC-ji vsaj enkrat poskusiti. Najboljši sistemi za vodno hlajenje imajo velike rezervoarje, da lahko ohladijo tako glavni kot tudi grafični procesor. In potem je tu še vprašanje, katero črpalko in kateri blok uporabiti...



Tretja možnost

Kaj ko bi znotraj tega ohišja sestavili še en PC? Ta bi bil zasnovan tako, da bi izkoriščal majhen zaslon in nam omogočal, da uporabljamo MSN in snemamo zadeve s spleta, hkrati pa igramo *Oblivion*. Kaj ko bi ga naredili modularnega, da bi ga lahko po potrebi premaknili drugam?

Levo Šablono prilepite na pleksi steklo in pripravite svoje kemikalije.

Naslednji mesec: Pišite nam na pisma@pcformatslo.net in predlagajte!

Konzoli prijazno

15 MINUT

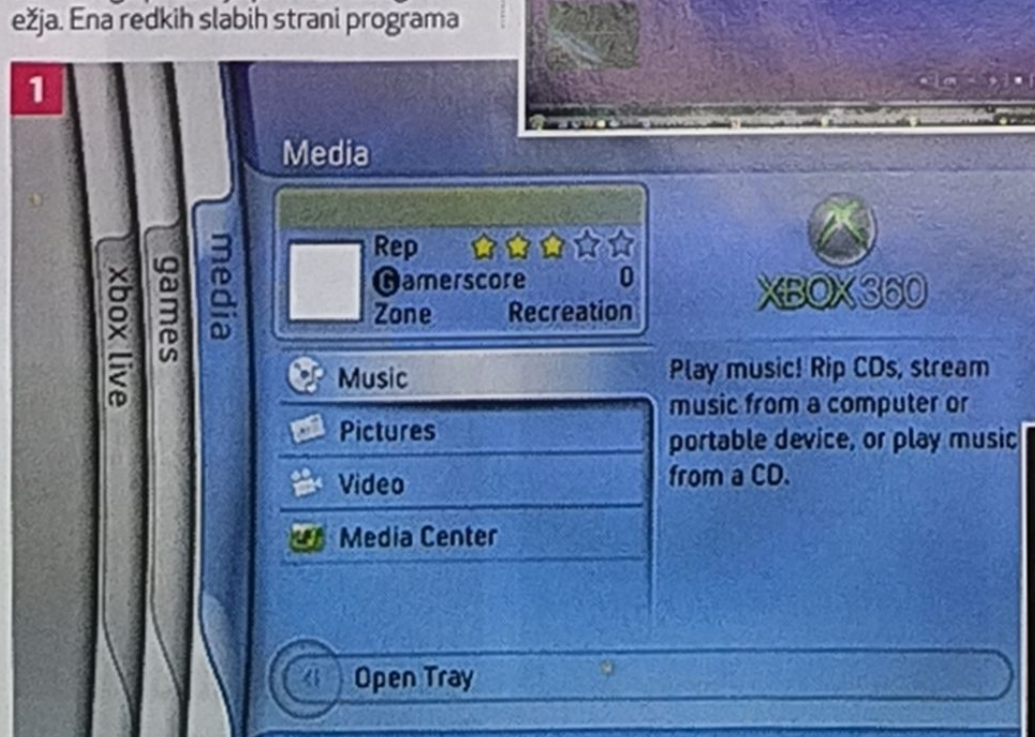
Rešite se okov, ki vam jih skuša nadeti Bill, in na svojem Xboxu 360 glejte celo vrsto formatov video datotek, ki so vam bili prej zaradi trme Microsofta nedostopni

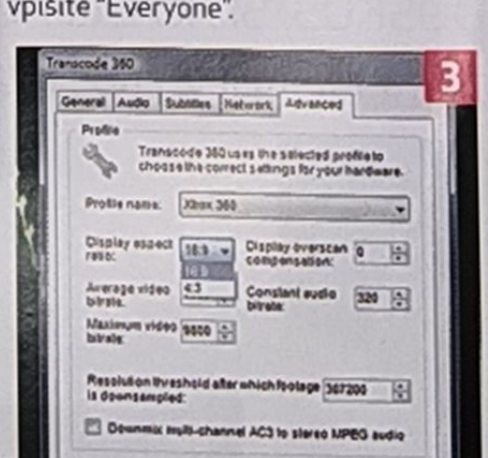
Čeprav se počasi že navajamo na Microsoftovo obsedenost z lastnimi formati datotek vseh vrst, se nam še vedno stemni pred očmi, ko pomislimo, da zna njihova konzola Xbox 360 predvajati filme samo v formatih WMV, MPEG1 in MPEG2. Ne pozna formatov DIVX, XVID, H.264 - v bistvu odpadejo vse video datoteke, ki ste jih (legalno ali nelegalno) sneli z interneta. Kot bi prodajali hlače s posebno zadrgo, ki jo lahko zapirajo samo ljudje s šestimi prsti na vsaki roki. Pri modernih procesorjih, kakršen je Core 2 Duo, pretvarjanje videa sicer ne pomeni več, da bo PC zaposlen cel dan, vseeno pa gre za zoprn in dolgotrajen proces. Želimo si, da bi lahko sneli film na PC, vključili Xbox 360 in takoj gledali rezultate naših sprehodov po internetu.

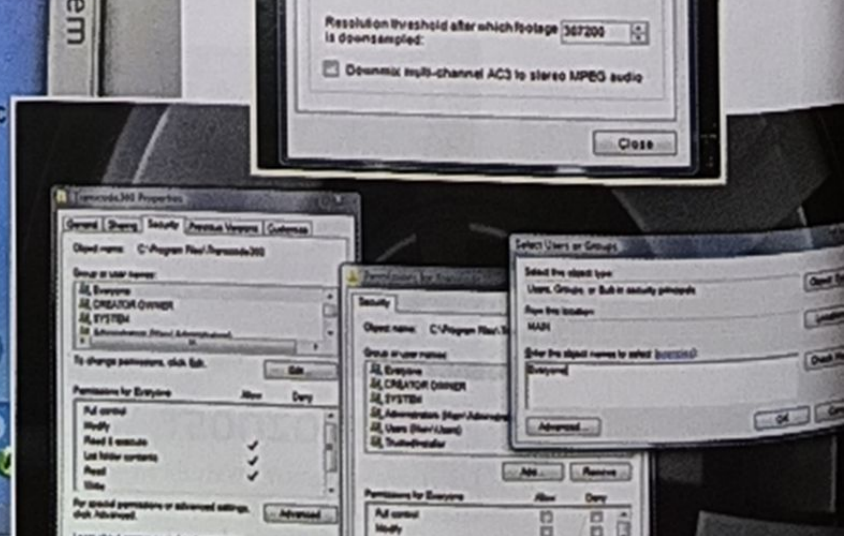
A to ni znanstvena fantastika. Rešitvi se reče *Transcode 360*. To orodje vam sproti pretvarja želen video v format WMV in ga predvaja prek lokalnega omrežja. Ena redkih slabih strani programa je, da deluje samo v Windows XP Media Center Edition in v Visti Home Premium ali Ultimate. Če ne uporabljate katerega od teh operacijskih sistemov, počakajte na nadgradnjo na www.runtime360.com ali pa poskusite manj elegantno orodje *Tversity* (www.tversity.com). Obe aplikaciji sta brezplačni in nobena še ni doživela nadgradnje od decembra, tako da računamo, da se bodo stvari kmalu premaknile naprej. ¤ PCF

Kako delati s Transcode 360

(1) Predvidevamo, da sta vaš PC in Xbox v istem omrežju in da sta nastavljena, da si delita medijske datoteke. Namestite *Transcode 360* na PC in ga ponovno zaženite. (2) Na konzoli preklopite na prikaz knjižnice video datotek, izberite tisto, ki jo želite predvajati, pritisnite na gumb More na daljinskem krmilniku in izberite možnost, ki se ravno tako imenuje More. Prišli boste na nov zaslon z eno samo možnostjo - Transcode. Izberite jo in po krajšem premoru boste lahko že gledali vaš video. (3) V sistemskem pladnju je ikona *Transcode 360* - kliknite nanjo z desnim gumbom miške in skočite v nastavitve (Settings), da določite vrsto slike in zvoka, določite pa lahko tudi, kateri računalnik v omrežju bo izvajal pretvorbo. (4) V Visti si Xbox ustvari nov uporabniški račun ("Mcx1"), ki pa privzeto nima dostopa do datotek v glavnem računu. *Transcode 360* zato namestite v mapo C:\Users\Mcx1 ali pa ga namestite kamorkoli, z desnim gumbom miške kliknite na mapo, izberite Properties, Security, Edit, Add, nato pa v vnosno polje Enter object names... vpišite "Everyone".







Glasba šteje

10 MINUT

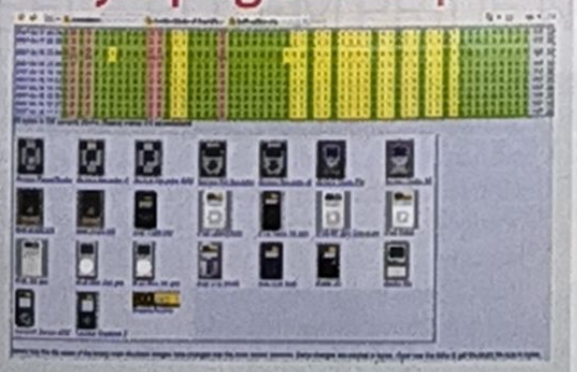
Poigrajte se z možgani vašega predvajalnika MP3

Izstopanje iz množice je danes prav težavno, sploh kar zadeva predvajalnike MP3. Ko sedete na avtobus ali vlak in pogledate naokoli, boste opazili, da ima skoraj 90% potnikov v ušesa zatlačene slušalke. Tudi če nimate Applovega vseprisotnega predvajalnika, je na iPodih Nano in njihovih klonih danes že nekaj popolnoma brezdušnega, ne glede na znamko. A ne skrbite, saj lahko tudi vi postanete lastnik krasne in unikatne napravice, če le uporabite *Rockbox* (www.rockbox.org).

Ta odlični odprtokodni projekt vam omogoča prirejanje vmesnika predvajalnika z ozadji in temami. Na kar nekaj podprtih prefinjenih predvajalnikih zna izkoristiti procesorsko moč za glasovno krmiljenje in predvajanje brez premorov med skladbami. Celo nadgradnja je enostavna, saj je glavnina programa shranjena na disku, v samem predvajalniku pa je samo majhen zagonski programček. Poskrbite le, da boste sneli pravo različico za vaš predvajalnik, ne pozabite pa, da obstaja (sicer majhna, a vseeno) možnost, da predvajalnik uničite z nadgradnjo strojno-programske opreme, tako da ne krivite nas, če gre kaj po zlu. ¤ PCF

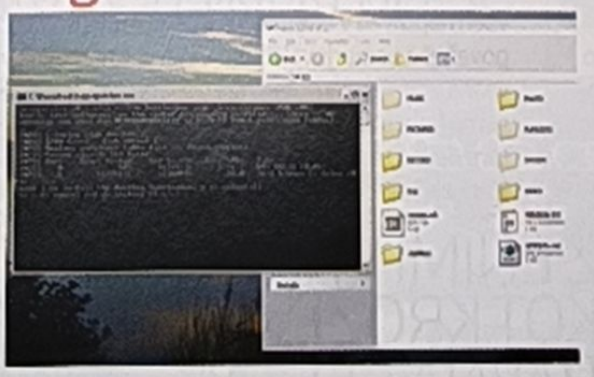
"Ta odprtokodni projekt vam omogoča prirejanje vmesnika predvajalnika z ozadji in temami"

Strojno-programska oprema



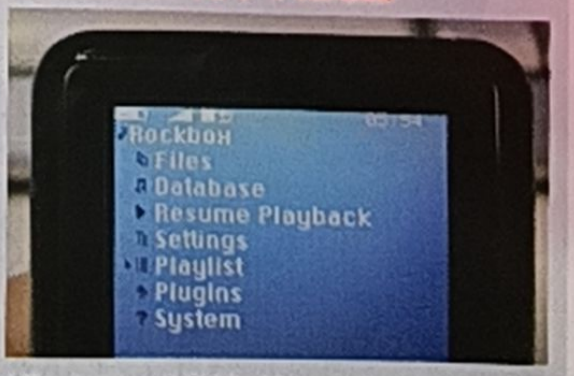
Mi smo nadgradili Sandiskov predvajalnik Sansa, saj proizvajalec neposredno podpora RockBoxovo programsko opremo, obstaja pa tudi kopica specifičnih različic za predvajalnika Archos, Apple, iAudio, iRiver in Toshiba. Odpravite se na razvijalsko stran (build.rockbox.org) in snemite najnovejšo različico za vaš predvajalnik. V primeru Sanse e270 smo morali sneti tudi program za nameščanje popravkov Rockbox Sansa s tinyurl.com/2kek6e. Za vsak predvajalnik boste našli podrobna navodila za namestitev na www.rockbox.org.

Zagon



Posrbite, da je vaš predvajalnik MP3 v načinu MSC, če ta podpira preklapljanje med MTP/MSC, tako da se bo v Windows pojavil kot klasičen pogon. Pri večini predvajalnikov bo potrebno datoteko ZIP raztegniti v korenski imenik predvajalnika, tako da se bo tam znašla mapa .rockbox. Nato zaženite program za nameščanje popravkov za vaš predvajalnik, ki bo namestil zagonski program v pomnilnik Flash v predvajalniku. Isti program uporabite tudi za odstranjevanje *Rockboxa*.

Presto! Nov videz!



Mi smo uporabili klasično modro temo, ki smo jo našli na www.rockbox-themes.org, sami pa lahko seveda izbirate med množico tem na spletu. Vsekakor si oglejte meni z vtičniki, saj boste tam našli cel kup zabavnih aplikacij, s katerimi se lahko poigrate, vključno z obveznim in polno funkcionalnim emulatorjem *Dooma*. Določeni predvajalniki omogočajo tudi zagon v izvirno strojno-programsko opremo. V *Rockboxu* za Sanso držite levi gumb, ko prižgete predvajalnik.

Hej, Mraz...

Krike za računalniško pomoč pošljite na:
mraz@pcformatslo.net

... pomagaj. Tehnološki kralj Gregor Mraz odgovarja na vaše pomilovanja vredne krike na pomoč

OMREŽJE

Odvečni usmerjevalnik

Rad bi postavil domače omrežje s Homeplugom. Trenutno imam kabelsko povezavo do interneta, ki vodi v mojo dnevno sobo. Tam sem modem povezal s Homeplugom, ki je priključen v elektriko. V sobi v zgornjem nadstropju imam en PC, priključen na Homeplug, in vse dela brez težav. Zdaj pa kupujem še en računalnik, ki bo v isti sobi in bo lahko priključen na lasten Homeplug, lahko pa bi uporabil obstoječi Homeplug in vozlišče s štirimi vrati za oba računalnika. Imam še notesnik, ki bi ga rad povezal tako, da bi ga lahko prek Homepluga priključil kjerkoli v hiši. Jasno mi je, da potrebujem še usmerjevalnik, da zaključim omrežje. Če postavim usmerjevalnik med kabelski modem in Homeplug, bo ta znal določiti omrežne naslove trem ločenim računalnikom (na primer ko da dobivajo podatke z enih samih vrat na usmerjevalniku z enimi ali štirimi vrati)? Če vsi računalniki dobivajo podatke z enih samih vrat, bo to omejilo pasovno širino, ki je na voljo za vsak računalnik?
Vasja

Usmerjevalniki z enimi samimi vrati ne obstajajo. Tak usmerjevalnik bi bil kot križišče z enim samim izvozom, ki mu po domače pravimo ravna cesta. Namen usmerjevalnika je razdeljevanje podatkov po omrežju glede na naslov IP. Deluje pa tako, da usmerjevalnik pogleda naslov IP vsakega paketa in ga usmeri na najprimernejša vrata, prek katerh bo paket najhitreje dosegel cilj, to pa počne glede na interno tabelo usmerjevanja, ki jo dinamično ustvarja s poslušanjem, od kot paketi prihajajo. Reciva torej, da imaš tri računalnike, A, B in C, ki so priključeni na različna vrata na usmerjevalniku. Ko kopiraš datoteke z računalnika A na računalnik B, usmerjevalnik prenese podatke z vrat A na vrata B. Vrata C v ta proces sploh niso vključena, računalnik C pa ima še vedno na voljo vso omrežno pasovno širino, ki je na voljo za njegov segment. Po tem se usmerjevalniki ločijo od vozlišč, ki vse pakete replicirajo na vsa vrata.

Računalniška omrežja prek eletričnih omrežij, kot je Homeplug, uporabljajo električno napeljavo kot skupni medij za vse priključene naprave. Deluje podobno kot staro ožičeno omrežje 10Base2, pri katerem si več naprav deli isti del kabla. Promet je ločen na nivoju paketov, ker imajo vsi paketi drugačne naslove IP in MAC, vsaka naprava pa more čakati, da je medij prazen, preden kaj pošlje. To pomeni, da se pasovna širina deli po vseh napravah v istem segmentu. Če Homeplug povežeš z usmerjevalnikom ali jih več namečeš v vsaka vrata, nima nobenega posebnega pomena, saj na koncu ves promet še vedno pristane na istem deljenem koncu kabla in mora čakati na pravi trenutek, da se lahko odvija naprej.

"USMERJEVALNIKI Z ENIMI VRATI NE OBSTAJAJO. BILI BI KOT KROŽIŠČE Z ENIM SAMIM IZVOZOM - RAVNA CESTA"

V tvojem trenutnem sistemu se pasovna širina omrežja deli na vse naprave, tako da usmerjevalnik ne počne prav nič uporabnega. Modem za širokopasovno povezavo že tako ali tako ima vgrajen usmerjevalnik, ki upravlja s prevajanjem naslovov med domačim omrežjem in internetom na drugi strani. Če dodaš še en usmerjevalnik, boš dodal še nekaj milisekund zastojev, ki jih bo usmerjevalnik porabil za odpiranje paketov in preusmerjanje teh istih paketov do Homepluga.

Z dodatnim usmerjevalnikom bi pridobil le, če bi imel kak dodaten računalnik, ki bi ga želel priklopiti na internet na kak drug način, ne prek Homepluga. Če imaš računalnik v isti sobi kot modem, ga lahko na tak način bolj neposredno povežeš na internet, to je vse, pa še tako bi se ti usmerjevalnik splačal samo v primeru, če je med računalniki v segmentu Homeplug pogosto veliko prometa. Če se večina prometa izvaja med računalniki in internetom, pa je ozko grlo tako ali tako hitrost povezave.

Na tem mestu tvojemu vprašanju poklanjam nagrado za najbolj brezplodno uporabo dodatnega usmerjevalnika v celotni tkanini prostora-časa v vseh znanih dimenzijah.

Internetna povezava prek električnih vtičnic? Kaj bo naslednje? Verjetno kočije brez konjev, kaj?

ZASLONI

Prisilna široka slika

Ko igram določene slike na širokem monitorju, je slika pogosto vodoravno "raztegnjena", še posebej pri starejših igrah. Ali obstaja kak način, da bi takšne igre igral na širokozaslonskem monitorju, ne da bi se razmerje stranic slike spremenilo?
Alen

Seveda obstajajo načini. Saj ne živimo zastonj v stoletju, ki mu pravimo enaindvajseto. Seveda obstajajo načini za spreminjanje razmerja stranic na zaslonu, a večinoma do njih ne moreš dostopati. Nekatere igre - v bistvu kar večina - omogočajo ločljivosti zaslona, ki ustrezajo širokim zaslonom novejših monitorjev LCD. V *World of Warcraft*, če izberem čisto naključni primer, lahko preprosto odpreš Video Settings, pa boš v spustnem seznamu z ločljivostmi našel kar nekaj možnosti za široke zaslone, celo do ločljivosti 1.920x1.200. Starejše igre najverjetneje takšnih možnosti nimajo, saj v Kredi širokozaslonski monitorji še niso obstajali. Lahko pa preveriš, če gonilniki za tvojo grafično kartico omogočajo prikaz slike v razmerju stranic 4:3, s čimer boš seveda imel črne kvadrate na levi in desni strani slike. Seveda pa je precej odvisno od same igre, če ta sploh posluša, kaj ji gonilnik pripoveduje in sama prisili svojo omejeno ločljivost čisto samo zate. Igranje igre v oknu je en način, da igro prisiliš v nativno ločlji-

Brezplačna tehnična pomoč

Ki ima svojo ceno. Imate težavo s svojim računalnikom? Pišite Gregorju ali mu pošljite e-sporočilo. Le ne bodite presenečeni, če ne bo prijazno odgovoril...

mraz@pcformatslo.net
PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor

vost namizja, seveda bo pa pri tem trpela hitrost izvajanja igre.

PISMENOST

Lahko bi bilo boljše

Vprašaj mraza. Pa ja de! moje vprašanje je kako naj igram S.T.A.L.K.E.R. z grafiko na maks da igra dela. Uporabljam GEFRCE 6600 in 3d kartico in navadni prosesor athlon 300' in 2x 512m rama (kupljen rabljen). Prebral sem da ena od novih atijevih kartic ne vem več katera mislim da R2500 poganja igro samo da dela napke. Hej? Kaj sem nor ali ati res bolj smrdi kot gforce?
Jure

Velike začetnice, ločila, skladnja, oblikoslovje in slog. To je najprej potrebno. Šele potem pride na vrsto nov PC.

IZBOLJŠAVE OS

Hitrejše mape

Pred kratkim sem prebral tvoj odgovor na vprašanje bralca v zvezi z zmrzovanjem omrežja. Mislim, da dejansko obstaja še ena rešitev za odpravljanje zastojev, ki so bili opisani v pismu. Vse, kar je potrebno narediti, je to, da odstraniš kljukico pred možnostjo v Folder Options, ki nosi ime "Automatically search for network folders and printers".

Ko je možnost odznačena, bo Windows nehal samodejno preverjati omrežne naprave, ko odpreš My Computer. Mogoče bi to lahko pomagalo tudi bralcu, ki je imel problem.
Alen

Seveda bi lahko. Ta specifični problem obstaja samo v Windows XP, in sicer zaradi hrošča, ki vpliva na način, na katerega se naslavljajo omrežne bližnjice v My Network Places. Če v tej mapi nimaš nobenih bližnjic, problema ne bo, zastojev pa se lahko znebiš tudi, če iz mape zbrišeš vse omenjene bližnjice. Žal pa bo XP samodejno dodal bližnjico v My Network Places, vsakič kot odpreš datoteko prek njenega imena UNC, tako da boš bližnjice brisal precej pogosto.

Tretji način reševanja problema je odpravljanje hrošča, ki ga povzroča. Microsoft je dejansko predstavil popravek za ta problem, a ta žal še ni dokončno testiran (in mogoče celo nikoli ne bo vključen v Windows Update), tako da je potrebno zanj posebej vprašati. Več lahko izveš na http://support.microsoft.com/?kbid=840309.

ZAGON

Čuden klik

Moj računalnik je delal čisto v redu do včeraj, ko sem ga pustil, da samodejno nadgradi Windows. Ko sem zjutraj prišel v delovno sobo, sem videl, da je sistem zmrznil, lučka za delovanje je bila prižgana, video signala pa ni bilo. Računalnik se zdaj tudi noče več zagnati. Vse, kar se zgodi, ko ga poskusim zagnati, je pisk iz osnovne plošče, na zaslonu se prikaže, da je štetje pomnilnika v redu, nato pa se iz osnovne plošče zasliši čisto tih klik. Lučka za delovanje računalnika je prižgana, slike na monitorju ni, prižgana pa je tudi lučka na pogonu DVD-RW. Ali mi lahko

FAQ

IPv6
Naslednik IPv4

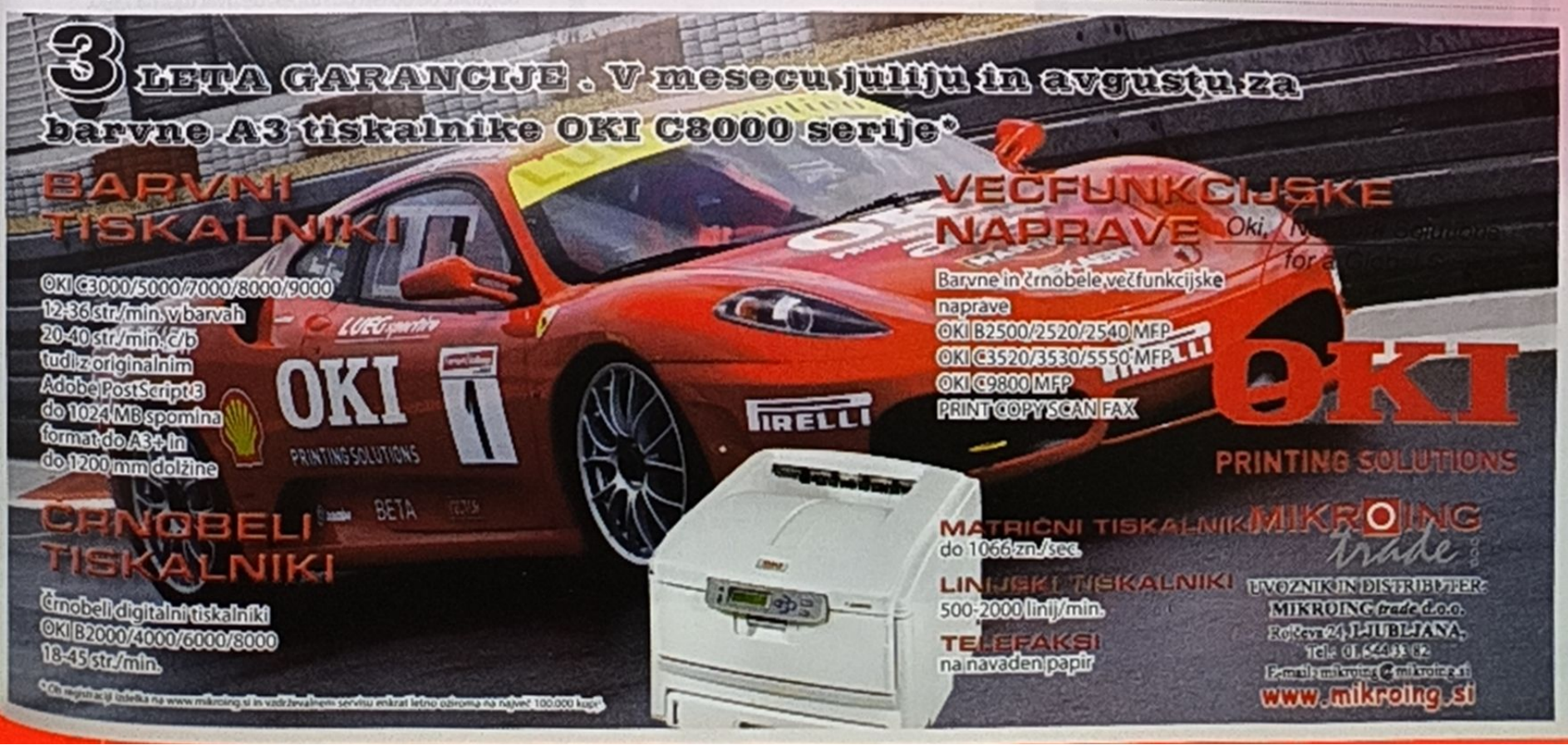
Kaj je IPv4?
IPv4 je shema za naslavljanje, ki se uporablja za vsako napravo na internetu. Ti naslovi so običajno napisani kot skupine štirih števil od 0 do 255, ločenih s piko. 192.168.1.0 je torej naslov IPv4.

Zakaj je potrebno shemo zamenjati?
IPv4 je bil sprva razdeljen v razrede naslovov za lažje ugotavljanje maske podmrežja. Če ste imeli naslov razreda A, vam je bila dodeljena številka v prvem bloku, številke v ostalih treh blokih pa ste lahko prirejali sami. Ta sistem je dovoljeval le 255 naslovov razreda A, zato so obstajali še naslovi razredov B in C. Žal pa so naslovi razredov A in B najbolj uporabni, bilo jih je pa le 16.000, zato je bil leta 1993 uvedeno brezrazredno med-domensko usmerjanje (CIDR) za bolj "pošteno" razdeljevanje naslovov IPv4, a tudi to ni bilo dovolj.

Ali so naslovi IPv6 torej daljši?
Seveda. IPv6 uporablja 128-bitno naslavljanje, ki omogoča več kot 10^{38} naslovov. Tudi če bi vsak naslov zavrgli po vsakem poslanem omrežnem paketu in jih nikoli več ne bi uporabljali, in če bi vsak uporabnik na svetu poslal tisoč paketov v sekundi na tak način, vam v več milijardah let ne bi zmanjkalo naslovov.

Preberite več:
http://en.wikipedia.org/wiki/IPv6

"NAJPREJ VELIKE ZAČETNICE, LOČILA, SKLADNJA, OBLIKOSLOVJE IN SLOG, IN ŠELE POTEM PRIDE NA VRSTO NOV PC"

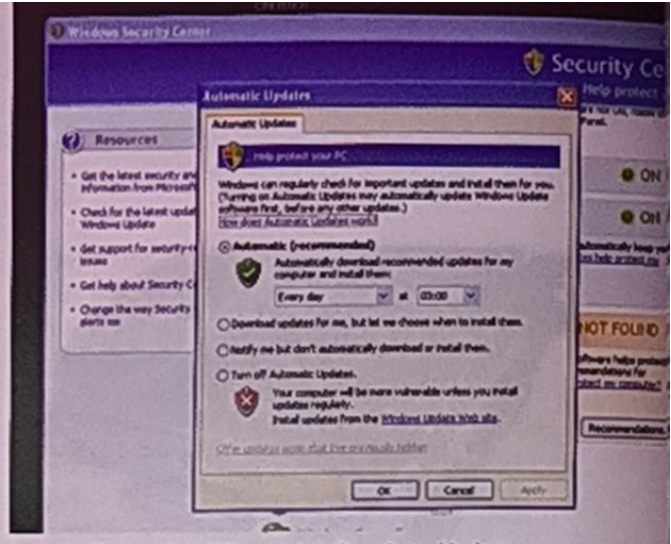


Hej, Mraz...

prosim pomagaš, ker se mi ne sanja, kaj bi lahko bilo narobe.
Štefan

Začniva najprej tako, da preveriva, kaj dela. Napajalnik dovaja dovolj energije za zagon procesorja, BIOS je sposoben izvesti POST in pomnilnik je prepoznan. Grafična kartica lahko prikaže osnovno ločljivost za besedilo, interni zvočnik pa tudi očitno deluje. Naslednji korak v zagonu bi bil običajno prepoznavanje pogonov IDE in/ali SATA. Če diski ne dobivajo dovolj električne energije ali jih sistem ne prepozna, bi pričakovali sporočilo o preteku časa za zaznavo. Glede na to, da takšnega sporočila nisi videl (oziroma mi o njem nisi povedal), lahko sklepam, da se sistem obesi, tik preden začne prepoznavati diske. Problem je lahko v napajanju - zagon diskov mogoče zahteva ravno toliko preveč energije, da napetost na osnovni plošči pade, kar pa ne pojasni, zakaj se ti je to zgodilo po nadgradnji Windows, še manj pa, zakaj slišiš klike iz osnovne plošče.

Po mojem bi bil najboljši naslednji korak preverjanje, če se računalnik zažene s CD-ja. Vstavi namestitveni CD za Windows XP v pogon in po potrebi spremeni zagonsko zaporedje v BIOS-u, da se sistem zažene najprej s CD-ja. Če na ta način uspeš zagnati računalnik, lahko poskusiš popraviti namestitev Windows, če tudi to ne uspe, pa boš mogoče moral zamenjati trdi disk. Če se sistem ne zažene niti s CD-ja, je problem resnejši.



Imate težave z zloveščim protokolom Auto-Update v Windows? Gregor ima odgovor.

Če imaš poleg samostojne grafične kartice na plošči tudi integrirano, samostojno kartico odstrani in poskusi ponovno. Mogoče, da grafična kartica ne more več preklopiti v višje ločljivosti.

Če niti to ne uspe, si nalih šilce žganega in se pripravi na zamenjavo osnovne plošče. Saj vem, saj vem.

BIOS

Enkrat samkrat

Pred dobrim letom dni sem kupil rabljen notesnik Armada 1590DT. Ko sem ga prinesel domov in prižgal, se je sicer zagnal in prišel do začetnega zaslona, potem pa je slika izginila in vnesti bi moral geslo. S tem seveda nisem bil zadovoljen, zato sem notesnik spravil v škatlo in ga tam tudi pustil. Pred kratkim sem se spomnil nanj in bi ga rad usposobil. Ali obstaja kak način, da ponastavim ali onemogočim vnos gesla?
Mitja

Če se prav spomnim, je imela serija notesnikov Compaq Armada geslo za vnos shranjeno v flash RAM-u. To pomeni, da ga ne moreš ponastaviti ali onemogočiti tako, da odstraniš baterijo za CMOS, prav tako pa mislim, da ni nobenega mostička, s katerim bi lahko to fizično naredil. Se pa spomnim, da je bilo mogoče Armado 1750 ponastaviti tako, da si držal tipko FN in prižgal računalnik. Kakor hitro se je računalnik zagnal, je bilo treba začeti udrihati po tipki F11. Časa za postopek je bilo zelo malo, a če je uspelo, si na zaslonu videl sporočilo "162-System Options Not Set". Na tak način si CMOS prisilil, da je naložil privzete vrednosti in s tem tudi počistil geslo. Ne morem ti obljubiti, da bo isti postopek deloval tudi na 1590, a se splača poskusiti.

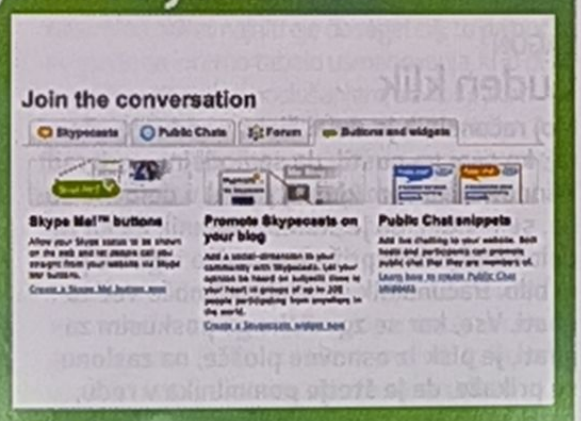
Če ti uspe sistem zagnati na ta način, se boš znašel v Windows XP, ki bo od tebe zahteval še eno geslo. To boš seveda odpravil s ponovno namestitvijo Windows XP. A pazi - notesniki Armada imajo orodje za nastavitve BIOS-a shranjeno na skriti particiji trdega diska. Če zbrišeš vse particije pred formatiranjem, boš zbrisal tudi to orodje, potem pa se lahko posloviš od spreminjanja nastavitev BIOS-a. Sicer lahko orodje še vedno snameš z interneta in ga zaženeš z diskete ali kaj podobnega, a je po mojem bolje, če si ne delaš dodatnih problemov, če je dovolj že malce previdnosti.

NAMESTITEV

Neusahljiva želja

V zelo bližnji prihodnosti imam namen nadgraditi svoj računalnik, na katerega bi rad namestil tri operacijske sisteme na dva diska. En disk bo v bistvu formatiran v NTFS in prazen, saj bo namenjen zajemu in obdelavi videa.

Dodajte gumb Skype Me! na svojo spletno stran
Če vas spam še ne spravlja dovolj ob živce

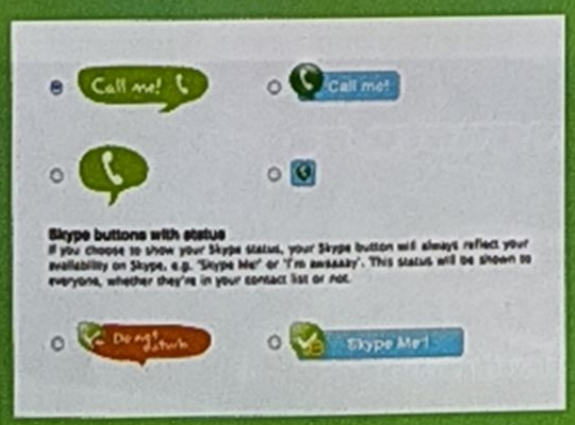


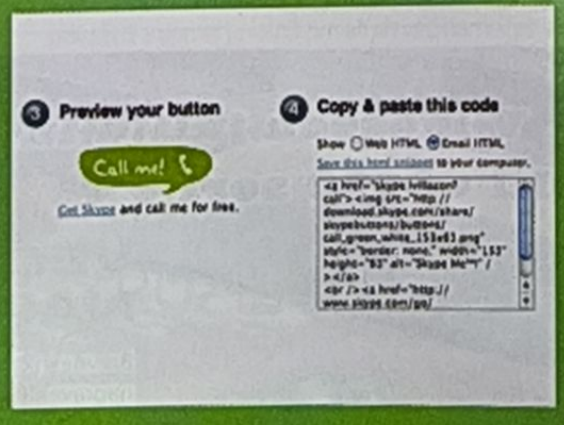
1 Skype = kul

Če želite kaj bolj neposrednega od povezave do e-naslova na svoji spletni strani, lahko dodate gumb, ki bo uporabnikom Skypea omogočal, da vas pokličejo z enim samim klikom. Seveda boste morali za klepet sedeti za računalnikom, a si mogoče res dovolj želite pogovora, da ste pripravljeni na takšno žrtev.

2 Poiščite gumb

Odpravite se na spletno stran www.skype.com in kliknite na gumb Share v meniju na vrhu. Kliknite na jeziček Buttons and widgets in nato še na povezavo "Create a Skype Me! button now".





3 Izberite slog

Izbirate lahko med štirimi različnimi statičnimi slogi in dvema dinamičnima, ki bosta tudi kazala, če ste prijavljeni ali ne. Koda za gumb se prikaže v zaslonu, od koder jo preprosto kopirate in prilepite na lastno spletno stran. To boste verjetno znali, ne?

4 Pa še e-pošta!

Se vam zdi, da je izzivanje neznancev, da vas pokličejo, malce podlo, a vseeno želite kaj takšnega na svoji strani? Ni problema - preprosto kliknite na možnost, da preklopite na e-poštno različico iste povezave. Kodo nato le še dodajte svojemu podpisu v e-pošti.

Na drugem disku imam namen narediti tri particije - Win98SE na eno, WinXP Home na drugo in Ubuntu na tretjo particijo.

Stvar je taka... novi sistem bo imel 2GB pomnilnika. Vem, da ima Win98SE težave z več kot 512MB, a sem odkril Microsoftovo možnost za reševanje te težave (manjša sprememba datoteke SYSTEM.INI), tako da to ni več problem.

Na internetu in v vaši reviji sem našel navodila za nameščanje dveh sistemov na računalnik, tako da mi je uspelo vzpostaviti dvojni zagon Win98SE/WinXP na trenutnem računalniku. Zanima pa me, če bodo z dodajanjem še enega sistema nastali kakšni dodatni problemi, za katere še nisem slišal.

Kateri sistem je najbolje imeti na disku C? Trenutno imam Win98. Ali bi bila Windows XP ali Ubuntu boljši izbiri?
Roman

Dvojni zagon operacijskega sistema je kot varanje žene. Vsi razumemo skušnjavo: mogoče sanjaš o razburjenju, ki ga ponuja ljubica, medtem ko imaš še vedno na voljo varno naročje svoje ženice. Mogoče pa preprosto ne ljubiš več svoje partnerice, a se ne moreš odločiti, da bi kar odkorakal, ker te skrbijo otroci. A ko smo mladi in polni samih sebe, nam je všeč enostavnost trdnih moralnih absolutov, zato brez slabe vesti obsojamo prešuštnike.

Sam sem vedno menil, da je prešuštvo, tako kot kraja, bolj vprašanje priložnosti kot moralne nestabilnosti. Vsakogar je mogoče premamiti, če je le nagrada dovolj privlačna. Jaz te ne bom obsojal. Seveda lahko z dvema operacijskima sistemoma na enem računalniku pošteno zakompliciraš svoje življenje, a se nekaterim zdi, da nagrada odtehta za tveganje. Posebno mesto v mojem srcu je rezervirano prav za takšne, kot si ti.

A trojni zagon? Kako noro je to? Kako pohlepen in neodločen moraš biti, da lahko ljubiš kar tri ženske naenkrat? Izvedljivo je, seveda je izvedljivo. Sam bi prvi disk razdelil v dve particiji. Na prvo, 10GB veliko particijo FAT32, bi namestil Windows 98, na drugo, NTFS, pa Windows XP. Za datotečni sistem drugega diska bi uporabil FAT32 in nanj namestil Ubuntu. Možnosti, da se noben sistem ne bo zagnal in da boš kar nekaj časa buljil v prazen zaslon je enaka številu operacijskih sistemov na šesto potenco. Če imaš dva operacijska sistema, je možnost, da se bo vse skupaj sesulo, kar 64-krat večja od možnosti smrti enega samega sistema, s tremi pa možnost sistemske apokalipse poskoči za 729-krat. To je dejstvo.*

Poganjanje različnih operacijskih sistemov na različnih računalnikih je še najbolj podobno poligamiji, ki je popolnoma sprejemljiva v določenih kulturah. Sam imam kar obsežen harem z vsaj sedmimi operacijskimi sistemi, pa še nisem doživel, da bi se kdaj skregali med sabo.

*Čeprav sem si ga pravkar izmislil.

VARNOSTNE KOPIJE

Preveč ni nikoli dovolj

Imam kar nekaj "starih" diskov IDE, s katerih podatke shranjujem na CD-je in DVD-je, in sicer tako, da vsakega priklopim v sistem kot sekundarni disk in podatke prek omrežja kopiram na strežniški računalnik, na katerem jih potem kopiram na medije.

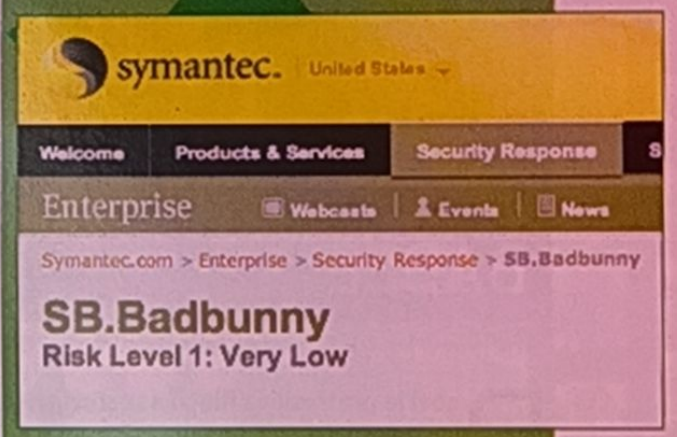
Moja težava je, da je določena programska oprema na teh diskih STARA, a samo po podatkih o registraciji, ki so shranjeni v registru teh istih diskov.

Ni mi do tega, da bi diske nameščal kot primarne, saj imam v računalniku popolnoma drugačno strojno opremo, nekateri sistemi ne podpirajo omrežja itn. V bistvu bi rad vedel, če lahko omenjene neaktivne vnose v registru enostavno izvozim.
Stojan

Za premeščanje programske opreme z enega diska v drug sistem Windows ni nikoli enostavno. Če želiš ustvariti varnostne kopije svojih aplikacij, boš moral narediti natančne kopije izvirnih namestitvenih CD-jev, saj ti kopije trdih diskov ne bodo prav nič pomagale. Določenih diskov zaradi protipiratske zaščite ne boš mogel kopirati, a če imaš serijske številke, lahko običajno dobiš nadomestne medije za simbolično ceno. Dobra strategija ustvarjanja varnostnih kopij vključuje ustvarjanje zagonskih kopij trdega diska, veliko kopij pomembnih podatkov na omrežnih diskih, idealno pa je, če izvirne namestitvene diske shraniš nekam na varno. ¤ PCF

Bio-nevarnost

Antibiotiki ne pomagajo



Ime SB.Badbunny
Vzdevki SB/BadBunny-A, StarOffice/BadBunny, VBS_BADBUN.A
Vrsta Črv
Okuži Linux, Windows 2000, Windows 95, Windows 98, Windows Me, Windows NT, Windows Server 2003, Windows XP
Število izbruhov <100
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 27. 5. 2007

Simptomi
SB.Badbunny se širi prek omrežij IRC. Če snamete in zaženete datoteko, bo na disk kopiral naslednje datoteke:

C:\drop.bad
C:\mirc\script.ini
C:\mirc32\script.ini
C:\Program Files\mirc\script.ini
C:\Program Files\mirc32\script.ini

Namestil bo tudi tri viruse – Badbunny.js v korenski imenik ter Perl.Badbunny in Ruby.Badbunny v mapo, kjer ste okuženo datoteko prvič zagnali. Niti eden od teh virusov pa ni tako nevaren, kot bi pričakovali glede na ime. Poskušal bo tudi zagnati napade DoS na različne spletne strani (večinoma strani proizvajalcev protivirusnih programov) in prikazoval "strašljivo" sporočilo "Hey <UPORABNIK> you like my BadBunny?" Bojte se.

Preventiva
Ne snemajte datotek prek omrežij IRC.

Zdravilo
Zbrišite zgoraj omenjene datoteke.

Več informacij
www.symantec.com

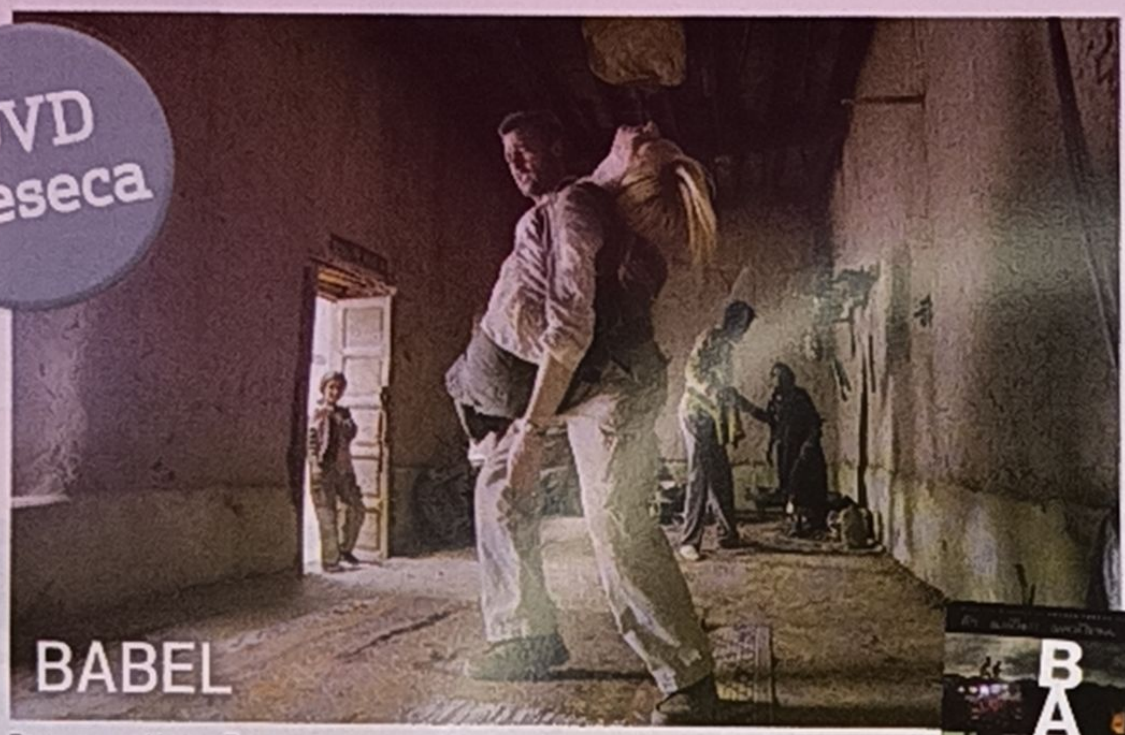
Mrazova nočna omarica

Naslov Windows Vista korak za korakom
Avtorja Joan Preppernau in Joyce Cox
Na spletu www.pasadena.si
Cena 24,95€ (59.79,02 SIT)

Windows Vista je glavni junak mnogih gostilniških pogovorov, a se marsikateri uporabnik še vedno ni odločil za preskok na nov sistem, ker je ta, kljub znanemu videzu, spremenjen do takšne mere, da so mnogi prepričani, da bodo potrebovali predolgo, da bi se naučili pošteno delati z njim. Tale knjižica (no, ni ravno knjižica, ker ima zajetnih 400 in nekaj strani) je precej dober popotnik pri spoznavanju Viste, v katerem so obravnavana vsa pomembna področja dela s sistemom. Priloženi CD z vajami je prav priročna zadevica in precej pomaga pri spoznavanju sistema, dodatno pa seveda potrjuje, da je knjiga namenjena začetnikom. Dobra ideja, dobra izvedba.

DVDkotiček

DVD meseca



BABEL

Paramount Home Entertainment

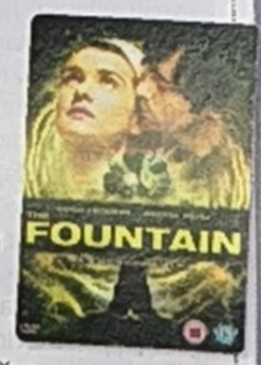
Babel je pretresljiva filmska sestavljanka, polna bolečine in nepričakovanih preobratov, ki se tako kot prejšnji uspešnici režiserja Alejandra Gonzaleza Inarrituja, *Amores Perros* in *21 Grams*, osredotoča na skupino neznancev, ki jih poveže usodno naključje – ena sama izstreljena krogla, ki odmeva po vsem svetu.

Richard (Brad Pitt) in Susan (Cate Blanchett) sta nesrečni zakonski par, ki skuša s počitnicami v Maroku ubežati pred bolečino nedavne družinske tragedije, tam pa ju doleti še večja groza, ko mlada maroška pastirja nič hudega sluteč preizkušata novo puško na turističnem avtobusu in pri tem po nesreči ranita Susan. V Ameriki se medtem varuška Amelia (Adriana Barraza) skupaj z njunima otrokoma odpravi na poroko prek mehiške meje, obe zgodbi pa sta skrivnostno povezani z japonskim vdovcem in njegovo gluhonemo hčerko (Rinko Kikuchi), ki se v Tokiu spopada s samomorom svoje matere in frustracijami svoje telesne hibe...

Ocena
Film
Disk

THE FOUNTAIN

20th Century Fox Home Entertainment



Režiser Darren Aronofsky (*Pi*, *Requiem For A Dream*) je z *The Fountain* ustvaril nepozabno ljubezensko pismo človeštvu, v katerem je mojstrsko prepletel tri zgodbe: v daljni prihodnosti je Tommy (Hugh Jackman) astronavt, ki potuje skozi vesolje v velikem, prozornem mehurčku, skupaj z ostanki odmrlega drevesa življenja.

Na poti sanja o zdravniku Tomu (Jackman), ki si na vse pretege prizadeva rešiti svojo ljubljeno ženo Izzy (Rachel Weisz), ki umira za rakom. Izzy pa medtem piše roman o konkvistadorju (Jackman), ki se na ukaz svoje kraljice (Weisz) odpravi v Južno Ameriko, da bi našel izgubljeno drevo življenja, ki podari večno mladost.

The Fountain je edinstvena filmska izkušnja, ki premore toliko srčnosti in malih sivih celic, da bo občinstvo nedvomno razdelila po dolgem in počez. Če vas globoko čustvene, fascinantno simbolične in vizualno hipnotične meditacije o skrivnostih življenja, ljubezni in smrti, ne ustrašijo preveč, ji vsekakor dajte priložnost.

Ocena
Film
Disk

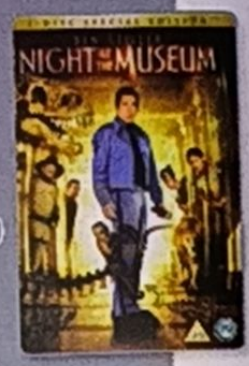
BLOOD DIAMOND

Warner Home Video

V prejšnjem filmu režiserja Eda Zwicka, *The Last Samurai*, je Tom Cruise lastnoročno uredil zadeve v fevdalni Japonski, v *Blood Diamond*, shizofreni mešanici akcijske pustolovščine in površnega političnega komentarja, pa nekaj podobnega naredi Leonardo DiCaprio za Afriko.

Dogajanje *Blood Diamond* je postavljeno v čas državljanske vojne v Sierri Leone, kjer žilavi tihotapec diamantov Archer (Leonardo DiCaprio) v zaporu spozna ribiča Salomona (Djimon Hounsou). Prepriča ga, da mu pokaže lokacijo velikanskega rožnatega diamanta, ki ga je zakopal v džungli, v zameno pa mu ponudi pomoč pri iskanju njegove družine. Morebitne plemenite namere *Blood Diamond* pa se na žalost utopijo v zadnji tretjini, ki je okronana s tipičnim hollywoodskim zaključkom, zato nikar ne pričakujte še ene mogočne drame s sporočilom po vzoru *Hotel Rwanda*.

NIGHT AT THE MUSEUM



Larry (Ben Stiller) je izumitelj neuporabnih naprav, ki mu grozi deložacija iz stanovanja, zato se zaposli kot nočni čuvaj v muzeju. Svojo novo zaposlitev vidi kot zadnjo priložnost, s katero se lahko dokaže svoji bivši ženi (Kim Raver) in sinu (Jake Cherry), ki se je odločil, da bo postal bankir, tako kot novi zaročenec njegove mame. Prvo noč v muzeju pa ga čaka veliko presenečenje, saj vsi razstavni eksponati, od jamskih ljudi, T-Rexa, Atile, miniaturnih Majev, Rimljanov in kavbojev, čarobno oživijo... Utrudljiva in repetitivna družinska komedija *Night at the Museum* ima torej nadvse zanimivo premiso – če ste stari manj kot deset let. Za vse ostale pa bo noč v muzeju zelo, zelo dolga...

ERAGON

Eragon (Edward Speelers) je svetlolasi mladenič, ki živi s svojim stricem (nekako tako kot Luke Skywalker). V gozdu nekega dne najde nenavaden kamen, za katerega se izkaže, da je dragoceno zmajevo jajce, iz katerega se kmalu zvali zmajevka Saphira. Eragon postane jezdec zmajev, ki mora zrušiti vladavino tirana Galbatorixa (John Malkovich) in njegovega zvestega čarovnika Durze (Robert Carlyle v vlogi Dartha Vaderja), pri tem pa mu na pomoč priskoči Brom (Jeremy Irons kot Obi-Wan Kenobi), ki Eragona nauči številnih magičnih trikov (ali ravnanja s Silo). *Eragon* je tako trivialen, da se vam ga ne splača niti sposoditi – raje si ponovno oglejte *Star Wars* in se zraven pretvarjajte, da je George Lucas posnel posebno izdajo z letečim zmajem. Ali pa prebrite knjigo.

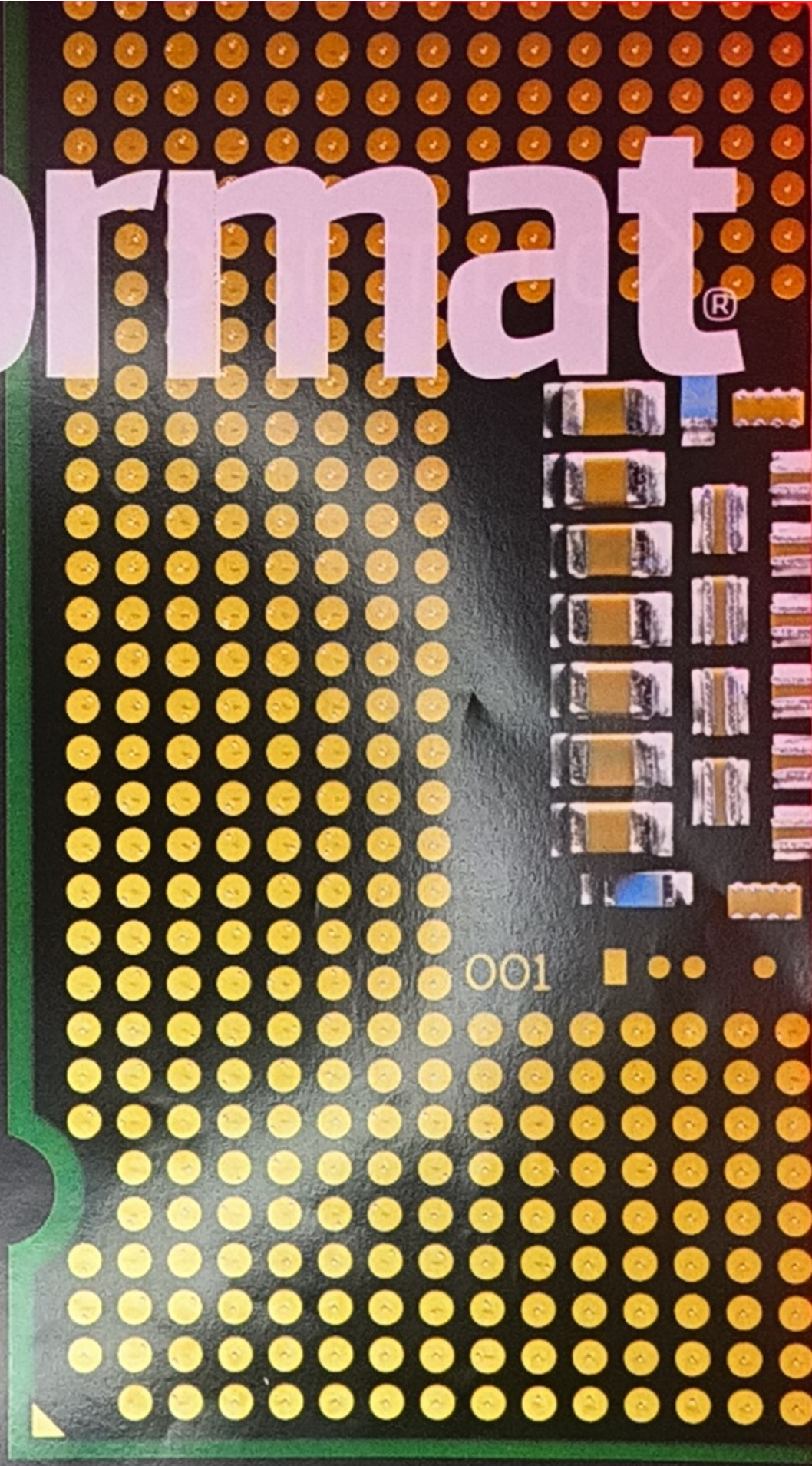
COLOUR ME KUBRICK: A TRUE...ISH STORY

Če ste kdaj dvomili, da je resnica bolj nenavadna od fikcije, je *Colour Me Kubrick* kot nalašč za vas. Spremlja namreč življenje Alana Conwaya (John Malkovich), prevaranta, ki se je v devetdesetih letih uspešno izdajal za Stanleya Kubricka. Dejstvo, da velikemu režiserju ni bil niti najmanj podoben in da ni poznal njegovih filmov, sploh ni bilo pomembno, saj mu je z obljubami filmske slave uspelo naplahtati kopico naivnih mladeničev in ljudi iz visoke družbe, ki jih je izrabil za financiranje dragih pijač, prevozov, hotelskih sob in raznih denarnih nagrad. Črna komedija, ki postane kljub odlični igri Malkovicha proti koncu nekoliko monotona, bo razveselila predvsem poznavalce Kubrickovega opusa, saj vključuje številne vizualne, glasbene in tematske reference na *A Clockwork Orange*, *2001: A Space Oddyssey* in druge filme.

PCFormat®

Naslednjič

Kako postati programer
AMD-jeva vizija prihodnosti
Zabava naslednje generacije
DX10 na merjenju hitrosti
Napoved Assassin's Creed



Plus

PROCESORJI!

10 najnovejših procesorjev na supertestu

Naprodaj 1. septembra

Vsebina revije se lahko še spremeni.

Bobidigital

Kolumna 6Pack Čukurja

Ne čujem dobro

Dame in gospodje pozdravljeni v enajsti kolumni Bobbi Digitala. Ja, deseta je že mimo, žur je uspel, ob stoti pa ste vabljeni tudi vi! He, he... Na srečo se tehnologija v našem svetu razvija iz sekunde v sekundo, tako da me ekipica PCF-ja lepo zalaga s tehničnimi kosi.

Pripomoček, ki ga zadnje čase vedno bolj uporabljam, so slušalke. Doma ne smem preveč naglas poslušat muske, v avtu je kul, če se po telefonu meniš s slušalkami, (meni ne), pa še iPoda dostikrat vklopim.

Pravih, orenk velikih slušalk doma nimam. Imam le tiste, ki sem jih dobil zraven MP3 playerja, ki pa mi niso preveč pri srcu.

Ne vem, ali imam samo jaz ta problem, ampak slušalke mi nikakor ne sedejo v ušesa. Govorim o tistih malih seveda, ki se vstavijo v uho skoraj do bobniča... Če mi ne lezejo ven, me boli glava. A te bolečine žal niso od preglasne muske! Nekatere so oblečene v neprijetne gobice, ki naj bi ublažile nameščanje, vendar jih jaz slej ko prej izgubim.

Dandanes obstaja cel kup modelov slušalk, a te, ki sem dobil na test se mi zdijo res najboljše. Oblečene so v silikonsko gumico, ki je storžaste oblike, tako da ti dobro sedejo v ušesa. Zvok je super, basi šopajo!!! Jeeeee! Slušalkice ti res posredujejo sound brez izgube, direktno v glavo! Z njimi lahko joggaš, ker težko padejo ven. Sej ne, da sem sprobal, ampak vseeno... Ja, vem ja. Sem se mal zapustil, kar se športa tiče! V bistvu nikoli nisem rad tekel, sem bolj za timske športe. Tam pa s slušalkami v glavi nimaš kaj iskati.

Vseeno pa se mi zdi da so velike klasične slušalke d best. Res da smešno izgleda, če imaš encentimetrski MP3 player in petkilske slušalke, a čuje se dobro! Vem, da so še vedno popularne med skejterji, ker ti res težko padejo z glave!

In tukaj v igro pridejo zopet te, ki jih danes čekiram. Res so kul, se mi zdi da si jih bom nabavu! Kolk je cena? Poceni verjetno!

Dejko, super zadeva za tvoja ušesa! Boš lahko bobnal s klobukom na glavi. Pimp style! He he he..
Ena interna za konec.
Ajd
6!

Slušalke inMotion IM616E je posodilo podjetje Avtera (www.avtera.si).

Kaj boste počeli to poletje?
Se ne veste?

summer FUN
with UBISOFT

15 LET RASTI IN INOVACIJ. PRINAŠAMO ZABAVO V VAŠE DOMOVE!

15 let podjetja VideoToP! Največjega distributerja računalniških in video iger.

15 % POPUST NA IZBRANE IGRE ZA PC IN PSP!

V TRGOVINAH BIG BANG, HARVEY NORMAN, MÜLLER DROGERIJAH IN SPLETNI TRGOVINI WWW.ENAA.COM .

15 % Let

PC

PSP

VideoToP

UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

summer FUN
with ACTIVISION

15 % Let

PC

PSP

PS2

V trgovinah Big Bang, Harvey Norman, Müller Drogerijah in spletni trgovini www.enaa.com .

Akcija traja od 1. julija do 31. avgusta 2007.

PlayStation.2

Playstation 2 igra
God of War 2

59,99 € 14.376 SIT

Wii™

Igralna konzola Nintendo Wii
Nova igralna konzola. Zabava za vso družino. V paketu je priložena igra Sports, ki vsebuje 5 različnih iger: Tenis, Golf, Bowling, Baseball in Boks. Paket vsebuje en igralni plošček.

279,90 € 67.075 SIT

PlayStation.2

Playstation 2 Platinum igre
Gran Turismo 4; Tekken 5; WRC: Rally Evolved

19,99 € 4.790 SIT cena za kos

SAMSUNG

TV tuner

DVI

22" široki LCD zaslon s TV tunerjem Samsung 225MW
Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 5 ms, kontrast 700:1, svetilnost 300 cd/m². Priključki VGA, DVI, HDMI, S-video, SCART. Vgrajeni zvočniki. Možnost stenske montaže. Priložen daljinski upravljalnik. Garancija 3 leta.

489,00 € 117.183 SIT

neon RAČUNALNIKI

Core2 Duo 2,13 GHz

2 GB ram

320 GB hdd

GeForce 8600 GT 256 MB

intel Core 2 Duo inside

NVIDIA GeForce

Računalnik Neon Atlas
Procesor Intel Core2 Duo E6420 2,13 GHz, pomnilnik 2 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 320 GB sata2 16 MB, Lightscribe DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Nvidia GF8600GT 256 MB, 2x DVI-I, TV-out, HDTV, GigaLAN. Garancija 2 leti.

699,00 € 167.508 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 1. 8. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.